

games tribune
magazine
año 2 / NÚMERO 24 /FEBRERO 2011
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTE PC
ANÁLISIS
Mass Effect 2 (PS3)
LittleBigPlanet 2
Dead space 2
KH Recoded
ilomilo
AVANCES
The Elder scroll V: Skyrim
zelda skyward sword
SSX Deadly Descents
Reportaje Especial: Nintendo World '11
NINTENDO 3DS
NGP La nueva bestia de sony
GHOST TRICK
Phantom Detective
briconsola.com blade-fm.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
maxlevel.es portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com

editorial

NÚMERO 24 - FEBRERO 2011

2011, un año de cambio



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe

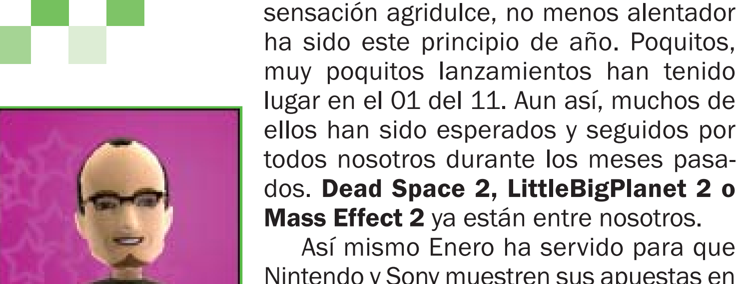


Si bien despedimos el 2010 con una sensación agridulce, no menos alentador ha sido este principio de año. Poquitos, muy poquitos lanzamientos han tenido lugar en el 01 del 11. Aun así, muchos de ellos han sido esperados y seguidos por todos nosotros durante los meses pasados. **Dead Space 2, LittleBigPlanet 2 o Mass Effect 2** ya están entre nosotros.

Así mismo Enero ha servido para que Nintendo y Sony muestren sus apuestas en el terreno portátil para los próximos años. **3DS** está a la vuelta de la esquina. Y sigue ilusionándonos. **NGP**, como conoceremos a partir de ahora a PSP2 también llegará este año. Y lo hace con unos números que sobre el papel, asustan. Esperemos que los errores del pasado sirvan para mostrar a Sony el camino del futuro.

Pero no solo en terreno de consolas este año va a ser un año de cambios. También lo va a ser a nivel de GTM. Desde aquí un fuerte abrazo a dos personas, **Roberto García**, que ha decidido emprender una nueva etapa en su vida; y a **José Barberán**, que su recién estrenada paternidad le ha obligado a tomarse un tiempo de descanso. Un enorme gracias a los dos por todos estos meses de trabajo.

Pero no todos son noticias tristes. GTM sigue creciendo. Son meses de cambio. De ambiciones. De cumplir sueños. El primero lo logramos en unos días. Y es que a partir de mediados de febrero nos encontraréis gratis en la **AppStore**. La segunda... la segunda va a llegar antes de lo que imagináis. *It's time to play!*





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
José Artés
Octavio Morante
Alberto González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Iván Pla
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Isaac Viana (Isako)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Habemus Call of Duty por los siglos de los siglos

Que en Activision no están contentos con Black Ops! es más que evidente. Que las compañías invierten poco en nuevas IP's para sangrar la gallina de los huevos de oro, tambien. Unidos ambos factores, a los quasi confirmados *Future* Warfare y el CoD MMO se ha unido un tercero a la fiesta. Y su apuesta sorprende por lo innovadora: Modern Warfare 3.

Activision supuestamente habría puesto a trabajar a los resquicios de Infinity Ward con Sledgehammer Games en la tercera entrega de la subsaga. Hay que recordar que actualmente la licencia se encuentra inmersa en un proceso judicial fruto de la tormentosa ruptura que vivimos hace un año tras MW2.

Kingdom Hearts de Nintendo 3DS ya tiene nombre

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance es el nombre del próximo título de la saga. Saldrá en Nintendo 3DS, y ha sido mostrado en el evento que Square-Enix realizó el pasado 18 de enero en Japón.

Hay mucho fan de la saga que está pidiendo a gritos la continuación directa de la parte principal de Kingdom Hearts, la numerada. Con dos entregas en Playstation 2, la cosa quedó en un continuará que la gente está pidiendo a gritos y que no termina de llegar. 358/2 days, Birth by Sleep, Kingdom Hearts RE: Coded y ahora éste nuevo título han sido spin-offs de la franquicia en el terreno de las portátiles, mareando una historia que aún se antoja incompleta.

Las versiones de Portal 2 para PC y PS3 se quieren mucho

Y es que comprando Portal 2 para PS3 todos tendremos también la oportunidad de bajarnos el juego para PC vía Steam. ¡Por la cara! Y ojo porque... ¡la cosa no acaba aquí!

Portal 2 en Playstation 3 nos permitirá entrar en el servicio Steam, viendo nuestros contactos, pudiendo charlar con ellos e incluso jugar con ellos en partidas con ambas plataformas cruzadas. Ahora ya no habrá excusa para que los fans del PC y los de consola no echen un cooperativo juntos.

Otras cosas que podremos hacer es pasar la partida de PS3 al PC para tener una copia de seguridad de ésta, o también para ir avanzando en el juego cambiando de sistema.



Final Fantasy XIII Agito cambia de nombre. Al parecer el juego va tomando unos derroteros totalmente ajenos a lo visto en XIII que desde Square Enix han decidido rebautizarlo y darle entidad propia. Se llamará Type Zero y este es su logo



Sabemos la fecha de L.A. Noire

Bueno, lo sabemos nosotros y francamente, todo el mundo. Es lo que tienen las filtraciones. El esperadísimo título de Rockstar, y desarrollado por Team Bondi verá la luz el próximo 17 de mayo en EEUU y tres días después aterrizará en nuestro querido contiente. La fuerza que cogió el hipotético rumor promovido por un video en youtube obligó a la compañía a confirmar la fecha de lanzamiento apenas un puñado de horas después. Victima de una campaña viral, o no. Con consentimiento de causa, o no. Lo cierto es que el juego no por ello deja de ser uno de los caramelos más deseados para la primera mitad de 2011.

Situado en medio de la violencia y corrupción de Los Ángeles en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, L.A. Noire es un thriller policíacoque combina a la perfección resolución de crímenes, búsqueda de pistas, persecuciones en coche y tiroteos con una revolucionaria nueva jugabilidad basada en interrogatorios que permitirá a los jugadores interpretar las emociones de los personajes para desvelar la verdad. Para ello asumiremos el rol de Cole Phelps.



Anunciado FFXIII-2 para PS3 y X360

Se venía comentando en los mentideros de medio ciberespacio y ya muchos nos mostrábamos escépticos sobre qué podría dar de sí un spin-off de un juego que tampoco llegó a ser lo que prometía. Otros tantos aún teníamos vagas esperanzas de que Square-Enix recapacitara y volcara sus esfuerzos en reencontrarse con la filosofía que una vez la hizo grande. Pero al final la liebre ha saltado y no hay vuelta atrás.

La compañía japonesa anunció el pasado 18 de enero la continuación de su ya cada vez con menos sentido Fantasía Final. El producto está actualmente en desarrollo para PS3 y X360. Y su fecha de salida oficiosa la sitúa a comienzos del próximo año fiscal, es decir, marzo del 2012. Poco o nada se sabe todavía de la trama del título, aunque la primera imagen que ya se puede encontrar en la red desde hace alguna semana nos muestra a Lighting, con lo cual no es de extrañar que si bien puede no ser la lider del grupo, sí que tendra al menos un papel en esta entrega. Por otro lado, las malas lenguas aseguran que detrás de este lanzamiento se encuentra el DLC anunciado, y posteriormente cancelado que debía acompañar en el verano a XIII. Veremos.

La nueva entrega de Silent Hill llegará el próximo otoño

Konami reveló recientemente que el próximo capítulo de una de sus franquicias estrella regresará a PS3 y X360 este mismo año. Downpour, que así han tenido el honor de bautizar a la octava (y las que quedan...) entrega del otrora referente del survival horror psicológico nos propondrá un nuevo regreso al pueblo de cabeza piramidal.

El juego está siendo desarrollado por Vartra Games, y nos contará la historia desde el punto de vista de Harry Mason, un convicto que sufre un accidente de tráfico en el momento de su traslado a otro centro penitenciario justo en la boca del infierno.

Desde Konami aseguran que será un enfoque totalmente nuevo dentro de la franquicia. No lo ponemos en duda. Pero la originalidad brilla por su ausencia. ¿Un convicto? ¿Un accidente? ¿El único superviviente? *Deja vu...*

¿Podemos tener un juego sobre Walking Dead?

"Estamos trabajando en una franquicia relacionada con una reciente serie de televisión muy popular y que está basada en una novela gráfica". La frase ha sido enunciada por un miembro de Telltale Games. Y como no, en todos los foros ya se frotan las manos sobre la llegada de un nuevo juego de zombies al mundo del ocio electrónico.

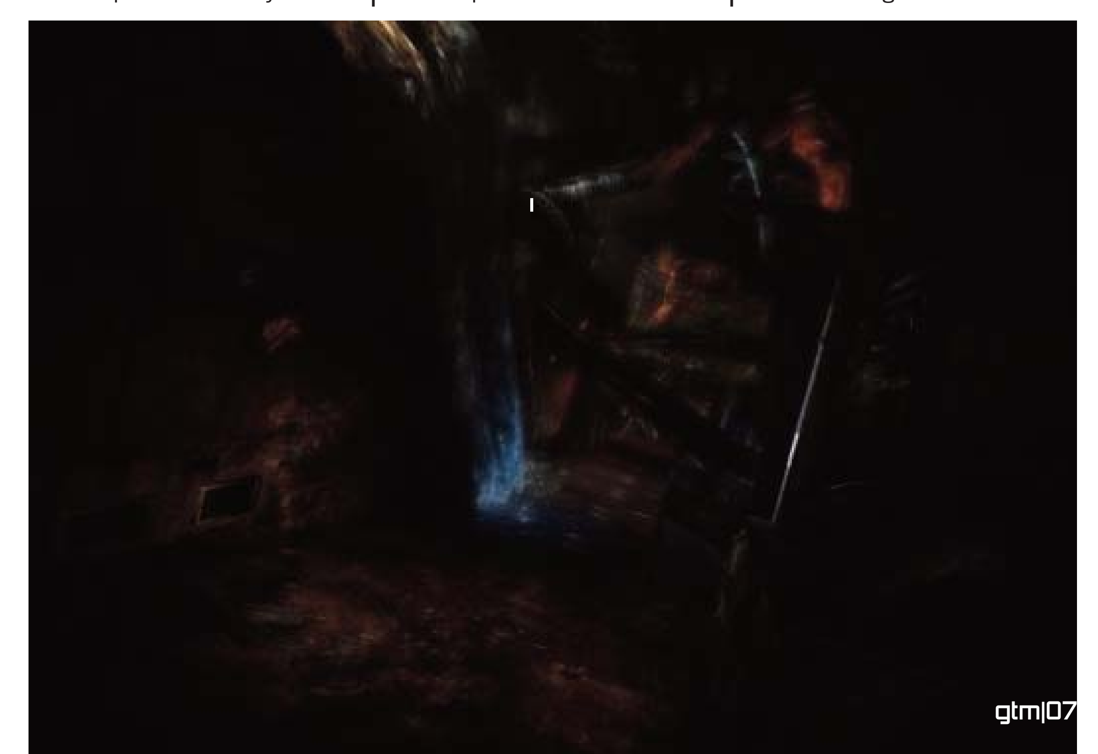
Tirarse desde ya es algo aventurado. Y no hay que olvidar que, aunque muy estudiadas, sus palabras pueden jugarnos una mala pasada. De momento lo único cierto es que el estudio se encuentra inmerso en el desarrollo de Jurassic Park, una obra que parece seguir sin una fecha de lanzamiento clara. Y las promesas de varios capítulos perdidos de Regreso al Futuro... De todas maneras han comunicado que mostrarán el causante del revuelo el próximo 17 de febrero.

Metal Gear Solid Trilogy HD Edition puede estar en camino

Ps3 tuvo la oportunidad de disfrutar de un videojuego hecho película con su 4º entrega y muchos poseedores de la negra de Sony todavía están con la boca abierta. Debido a ello, desde Konami han pensado que no hay mejor manera de rendir tributo a esta gran saga que relanzar las tres primeras entregas, pero esta vez con un lavado de cara y en HD. Recordemos que la primera fué lanzada en PSX y la 2º y 3º en PS2.

De confirmarse, y tiene toda la pinta de que sí, seguiríamos la tónica habitual de estos últimos meses en la cual, se han reeditado juegos como el pack ICO/Shadow of the Colossus, Splinter Cell, God of War e incluso Prince of Persia.

Y mientras tanto seguimos a la espera de que Konami se digne a comentar algo sobre un tal MGS Rising...




La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 21: 2004 una buena añada

Una magnífica añada

Echando la vista atrás, 2004 fue un año magnífico. Tan sobresaliente que resulta francamente complicado elegir un GOTY. Ademñas, y aunque lejos de nuestras fronteras, vivimos el cambio generacional en las consolas portátiles

Fue en este 2004 donde Nintendo anunció al mundo la llegada de la sucesora de Advance. Tras más de 15 años de vida y superada ampliamante la barrera de las 100 millones de unidades vendidas, Nintendo decidió dar el descanso eterno a la marca GameBoy. DS, siglas que referencian a Dual Screen, aterrizaría en territorio nipón de cara a la campaña navideña de este año. Pero no sería la única. El monopolio vivido en terreno portátil parecía llegar a su fin para la casa de Kyoto. Ese mismo año, el tan rumoreado paso de Sony hacia las consolas portátiles se materializaba. Con PSP Sony pretendía hacer frente a Nintendo trasladándo la filosofía que le había hecho convertirse en lider de ventas en materia de sobremesa. Amparada en apartado técnico muy superior, su lanzamiento fue casi simultáneo en tierras niponas, que lo acogió con los brazos abiertos.

Sin embargo en el terreno de las consolas de sobremesa, la lucha entre las tres compañías seguía siendo encarnizada. Aunque el taburete comenzaba a flaquear en una de sus patas. Nintendo seguía sin conseguir despegar. Las malas decisiones y las claúsulas titánicas impuestas a las desarrolladoras, comenzaban a alejarlas cada vez más del cubo mágico. Ya no es que apenas hubiera lanzamientos reseñables en la máquina de Nintendo proveniente de third parties, si no que apenas hubo eso, lanzamientos. Tan sólo Ubisoft y Capcom seguían apostando por lanzamientos, bien multis, o bien exclusivos para Cube. Y tampoco Nintendo parecía encontrar la llave de su éxito en su propia máquina. Sin embargo este 2004 sí que sirivió para ver un nuevo Metroid. Retro Studios, ayudado por la propia empresa madre, logró una secuela que a día de hoy es considerada por muchos como la mejor entrega de Samus. Su nombre, de sobra conocido: Metroid Prime 2: Echoes.

Con Cube un poco desubicada, fue este año el año de Xbox. Cierto que Sony con su Playstation 2 comenzaba a dominar con puño de hierro las ventas, tanto



Xbox aterrizaba en Europa y lo hizo pisando muy fuerte. El Jefe Maestro llegó de la mano de Bungie. Y la historia de los shooters en consola escribió una pagina dorada

JUEGO DEL AÑO 2004



Complejo decantarse por un GOTY en este 2004. Tanto es así, que tras el consenso visto en la red, lo más justo es contentar al pueblo y otorgar el premio de Juego del Año a aquél que mas distinciones consiguió: Half Life 2

6 años tardó en aparecer una de las secuelas más esperadas de todos los tiempos. Hal Life 2 no vería la luz hasta casi terminado el año. Fue en el mes de noviembre cuando se fechó su lanzamiento oficial, aunque era posible descargarlo unas semanas antes a través de la red Steam.

El juego de Valve está considerado como uno de los 10 juegos más importantes de todos



los tiempos. Y desde luego, razones no le faltan para pertenecer a este selecto grupo. Mal denominado como sobrevalorado, quienes hemos tenido la oportunidad de probarlo, no hemos podido resistirnos a caer enamorados de sus virtudes. Y objetivamente, son muchas.

El regreso de Gordon Freeman se mostró al mundo como una evolución tan pronunciada que a muchos les pilló por sorpresa. No sólo por su argumento (buenísimo) o por el detalle de sus escenarios (sobrecogedores). Ni tampoco por su excelente jugabilidad. No, lo que sorprendió a propios y extraños fue es **sobresaliente**trabajo en materia de físicas y partículas. Un adelantado a su tiempo.

Tras el final de Half Life, Gordon Freeman decide trabajar para G-Man tras derrotar a Nihilant. Esto motiva que Gordon sea puesto en hibernación. Tras 20 años, la guerra no solo no ha cesado, si no que se ha vuelto más cruenta si cabe. La muerte de nuestro archienemigo desemboca una nueva Tormenta de Portales que desencadena la propia extinción de la raza humana y de todas las que coexisten con ella. Un argumento con claros tintes de guión cinematográfico.

Half Life 2 no es un episodio conclusivo. De hecho desde su lanzamiento han salido ya dos expansiones, Episode One y Episode Two. Aun con una fecha sin definir, Valve tiene previsto lanzar el Episode Three para dar por concluida la historia de Gordon Freeman tal y como se concebió originalmente. Todo esto en teoría, ya que aunque el interés está



ahí, seguimos sin fecha definitiva y sin apenas casi información sobre la existencia del mismo.

Por cierto, fue portado a Xbox con muy poco éxito. Aunque lo puedes disfrutar en The Orango Box. Eso sí, en perfecto inglés.

de software como de hardware, pero Microsoft estaba siendo un rival bastante más duro de pelar de lo que aparentemente se le presuponía. Y lo hacía a golpe de nuevas IP's con una clara denominación americana. Pero para darme una patada en la boca, del primer título del que hablaremos se escapa completamente de este guión. Itagaki, esta vez al mando del Team Ninja resucitaba una saga que gozó de relativo éxito en los 8 y 16 bits. Ninja Gaiden se presentaba como un beat'em up tan sólido como insufrimeblemente complicado. Llevando un poco más allá el concepto del género comunmente aceptado inagurado por Capcom y su Devil May Cry, el título de Tecmo mostraba una violencia y un realismo inusitado. Combos imposibles, enemigos con una IA adelantada a su época y un entorno que conmutaba el Japón feudal con las nuevas tecnologías. La epopeya de Ryu Hayabusa es considerada a día de hoy como un juego de culto, uno de los pilares de Xbox, y posiblemente, el juego más complicado de todo su catálogo.

Pero Ninja Gaiden no fue el único título sobresaliente que recibió la máquina de Microsoft. Aunque multiplataforma, en este 2004 vivimos la continuación de la saga de Splinter Cell. Pandora Tomorrow se mostraba como una continuación directa de la aventura de Sam Fisher. Apareció en las tres consolas, pero clara-



mente explotaba sus virtudes de manera sobresaliente en las 128 bits americana.

Otro con clara inspiracion hollywoodiense fue sin lugar a dudas Riddick: Escape from Butcher Bay. Mal promocionado en España como un producto licenciado de una hipotética tercera entrega de la saga de Vin Diesel, lo cierto es que los que se mostraron ajenos a dichos comentarios pudieron disfrutar de uno de los FPS más sólidos de los que hasta el momento habían conocido las consolas. Fue reeditado hace un par de años para las consolas de nueva generación, aunque el original es uno de esos títulos capaz de envejecer con gloria. Uno de los juegos que mostraron al mundo las capacidades técnicas de la consola de Bill Gates.

Y para ir acabando este repaso sobre Xbox, no podemos dejar pasar por alto al retorno del que en todo momento se mostró como el pilar inconfundible que se escondía tras la gran X. El Jefe Maestro retornaba con Halo 2. Y ya por entonces fue catalogado como el FPS definitivo en materia de consolas. A su profundidad y complejidad de ofrecer un shooter en entornos abiertos, se le añadió el honor de ser el primer juego que gozó de una comunidad online permanente. Fue, de largo, el título más jugado en el primitivo sistema Live. Tanto fue su éxito, que como anécdota con-

taremos que cuando Bungie decidió cerrar sus servidores hace apenas un año, 12 incansables jugadores decidieron alargar su vida permaneciendo conectados



durante 6 días seguidos. Su proeza fue conocida por la red como “Los 12 de Halo”. Sin embargo, incluso los grandes no son ajenos a la polémica. Microsoft, en un acto a día de hoy cuestionable, decidió ofrecer en España un producto totalmente localizado en latinoamérica. Tras el magnífico doblaje de la primera entrega, resultaba francamente duro acostumbrar nuestro oído al deje sudamericano. Aunque a muchos nos sirvió de lección empática para comprender lo que deben sufrir nuestros compañeros al otro lado del charco.

¿Y en PS2? Bueno, PS2 vivió un año de redención. Su 2004 sirvió para que sagas ya consolidadas sacaran sus segundas,o terceras partes.

Dentro de este último grupo probablemente encontraremos los títulos más notables que aterrizaron en PS2. El primero del que hablaremos es *made in Sony.* Ratchet & Clank: Up Your Arsenal conformaba la tercera parte de esta particular pareja. El resultado no pudo ser más notable, ya que superaba en todos los aspectos a sus predecesores, conformando un título tremendamente maduro que lo catalogó a juicio de muchos, como el mejor plataformas que pudimos ver en la pa-



sada generación. No seré yo quien discuta a la masa.

Otra tercera entrega fue Takedown. El tercer capítulo de la espectacular saga BurnOut llegaba en formato multiplataforma, aunque muy pronto se convertiría por derecho propio en uno de los juegos estrella del catálogo de PS2.



Un arcade enfermizo con un apartado técnico casi insuperable.

Pero tal vez sean las terceras partes de los dos juegos que citaremos a continuación, lo más granado que recibió la negra de Sony. El primero se convirtió casi de inmediato en uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos: GTA San Andreas. Con esta entrega, Rockstar ofreció al mundo un mapa extensísimo donde podíamos encontrar 3 bastas ciudades, cada una de un tamaño similar a la primera Liberty City. La aventura de CJ Johnson gozó de 9 meses de exclusividad temporal, decisión que hizo au-



El personaje del mes

TOMONOBU ITAGAKI

Itagaki nació en Japón en 1968, y es sin lugar a dudas uno de los genios y figuras que aún quedan en el mundo de los videojuegos. Egocéntrico, condescendiente y muchas veces, provocador, es considerado por muchos como el Mourinho de la industria. Y razones no le faltan para ello.

En 1992 se graduó en Derecho en la Universidad de Waseda. Y pronto comenzó a tomar contacto con el mundo de los videojuegos. En sus inicios formó parte del equipo de auténticos gurús de la época de los 8 y los 16 bits. De esta manera fue tutelado por Yoshiaki Inose (Solomon's Key's, Bomb Jack's, Rygar y Ninja Gaiden) y por Akihiko Shimoji (Tecmo Bowl), dos de las mentes mas brillantes de la época.

Madurando a la sombra de estos dos genios, su primera gran oportunidad llegó apenas unos años después. En 1996 sacó el que sería su primer gran juego: Dead or Alive. El atractivo de este, obviando su demostrada jugabilidad, radicaba en la exuberancia mostrada por todo el plantel femenino de luchadoras. Unos movimientos *senoidales* que supo atraer al obsesivo mercado japonés. Y sin embargo no dejaba de ser en su trasfondo la respuesta al excelente arcade de Sega, Virtua Fighter.

Con el favor de su compañía, lideró durante muchos años Team Ninja. Estudio responsable de Ninja Gaiden, título que a fin de cuentas lo ha acabado consagrando como uno de los desarrolladores más brillantes.

Sin embargo el caracter confrontatatorio del genio japonés ha sido un caballo de batalla con el que Tecmo no ha sabido lidiar. Muy dado a opinar sobre otras franquicias (y casi siempre para mal) le ha granjeado, y tal vez merecidamente, la enemistad con muchos miembros del sector. Su búsqueda de conflictos estúpidos y su odio visceral e infundado hacia ciertas plataformas, sobre todo PS3, obligó a Tecmo a tomar decisiones en contra de su voluntad. Por poner un ejemplo, Ninja Gaiden Sigma, revisión de su clásico para Xbox, fue lanzado para PS3 sin permiso. Hecho que suscitó comentarios como “No es mi obra” o “Sigma no fue un buen juego”. Bastante lights para lo que esta mente suele verter.

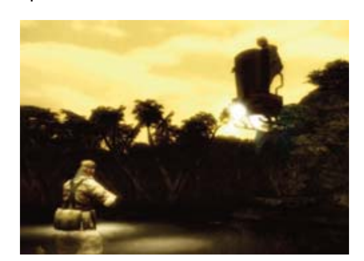
Estos constantes roces acabaron por colmar la paciencia de la compañía. Y esta decidió prescindir unilateralmente de sus servicios. Pero como todo lo que acontece a este hombre, ni mucho menos fue una separación amistosa. Actualmente Tecmo se encuentra demandada por unas cantidades impagadas, e Itagaki ha decidido seguir su camino al frente de Valhalla Games, cuyo título Devil Third aparecerá en X360 y en ¡PS3!

mentar considerablemente el parque de consolas en favor de Sony.

Y la última que citaremos, Metal Gear Solid 3: Snake Eater.



Un título al que no le faltó ni un ápice de polémica en su desarrollo. La sensación general de incomprensión que siempre rodeó MGS2 obligó a Kojima a volver a sus orígenes. Raiden dejaba paso a la saga Snake, y lo hacía en forma de su padre. Big Boss sería el protagonista de esta nueva aventura, en un periodo que nos retrotraía a los años 60 y los convulsos acontecimientos que rodearon la Guerra Fría. Todo



ello visto desde el particular punto de vista del genio japonés. Las promesas de un doblaje completamente localizado a nuestro idioma fueron una constante durante infinidad de meses anteriores a su lanzamiento. Lamentablemente, el juego nunca gozó de tal privilegio. Historia que curiosamente se repetiría años despues con MGS4.

TEXTO: G. MAULEÓN



Nintendo 3DS: Las claves del lanzamiento

Nintendo 3DS: sus claves

A estas alturas, a menos de dos meses d e su lanzamiento, mucho sabemos de la nueva portátil de Nintendo. En el siguiente artículo trataré de resumir y estructurar lo fundamental para que estéis enterados

Ya han pasado unos cuantos meses desde ese E3 que nos dejó a todos con la boca abierta. Una de las cosas que más llamaron la atención fue la portátil de Nintendo. La expectación era alta y los vídeos que mostraron hicieron que aumentara aún más. Más recientemente ha tenido lugar la Nintendo World y la presentación europea de la 3DS en Amsterdam. Quizás, con tanta información, alguien ha podido perderse así que voy a hacer un compendio de toda.

Características

En el E3 algunas cosas quedaron en el aire, pero con estos dos eventos que he nombrado antes todo - o casi todo - ha quedado perfectamente claro. La característica estrella se puede apreciar en el nombre de la consola. Sí, la pantalla superior de la 3DS tiene un sistema de 3D sin gafas. Un regulador en un lateral de la consola permitirá subir o bajar el "volumen" de ese 3D o incluso desactivarlo totalmente. Algunos dicen que no se puede jugar más de 10 minutos seguidos con el 3D, otros que no han tenido problemas, etc. En fin, este tipo de cosas no podremos saberlas hasta probar directamente la consola . Respecto a las resoluciones y tamaños de las pantallas, la superior contará con 800×240 píxeles – 400 para cada ojo –, será panorámica y tendrá un tamaño de 3,53 pulgadas mientras que la inferior, táctil, tendrá 320x240 píxeles y 3.02 pulgadas. Aunque la resolución es bastante mayor que en la DS, en cuanto al tamaño de las pantallas no hay tanta diferencia, a excepción del extra que supone que la pantalla superior sea panorámica.

La cámara también se conserva del diseño de la DSi con la diferencia de que en este caso, al haber dos cámaras externas, será posible tomar fotos y, posiblemente, grabar vídeo en tres dimensiones. La cámara interna permitirá ciertas interacciones con el usuario como, por ejemplo, que los perros en Nintendogs&Cats te lamerán la cara si te acercas a la consola. La resolución de las cámaras será VGA (640x480, 0.3Mp). Esto podría parecer escaso pero hay que tener en cuenta que las pantallas de la consola no superan esa resolución así que para mostrar imágenes o vídeos en ella no supondría una ventaja que fuera mayor.

La conectividad también jugará un papel muy importante en la 3DS. Como ya ocurría con su antecesora, la consola tendrá Wi-Fi compatible con WPA y WPA2 y también Wireless local para comunicaciones entre consolas cercanas. Además, se incorporan dos nuevos sistemas denominados StreetPass y SpotPass. Con el primer sistema, la consola se conectará automáticamente con consolas cercanas aunque esté apagada, compartiendo datos como Miis, estadísticas y otros particulares de cada juego, sin necesidad de tener el cartucho introducido. El segundo permitirá







que la consola se conecte automáticamente a puntos de acceso Wi-Fi propios o públicos y actualice su software, descargue información, etc. de forma similar a WiiConnect24.

Los controles se pueden ver en la imagen. El cambio principal es el añadido de un stick analógico en la parte izquierda. La cruceta y los botones se conservan prácticamente sin cambios con la excepción de un nuevo botón llamado home que permitirá volver al menú en cualquier momento como ocurre en Wii. Además, la consola también incluye un giroscopio y un acelerómetro que permitirán detectar movimientos. Esto plantea una dificultad. El sistema que usa la pantalla 3D hace que sea necesario mirarla más o menos de frente. Unos movimientos bruscos podrían hacer que se perdiera el efecto momentáneamente. El sistema de sonido es estéreo, similar a la DS, y las dimensiones de la consola también son muy parecidas a las de la DS lite o la DSi situándose entre las dos. Su peso, unos 230 gramos, es ligeramente superior al de la DSi . Por último, la consola también incluirá un podómetro que permitirá contar el número de pasos que se hagan con la consola. Esto potenciará el servicio StreetPass y además se usará para conseguir "GameCoins" que serán como monedas que permitirán desbloquear extras en juegos.

La duración de la batería es uno de los puntos más oscuros de la 3DS. Con juegos propios de la consola variará de 3 a 5 horas y con los de DS (sí, será retrocompatible) podría llegar hasta las 8 horas. Se tendrá que probar la máquina para asegurarlo, en la duración influyen muchas variables y es complicado saberlo.

Contenidos del paquete

En la caja de la 3DS, además del manual, la garantía y la propia consola también vendrán otras cosas. En primer lugar, incluirá el adaptador de corriente y la base de recarga de la consola (sí, sin más cables que el de la red a la base). Además, una tarjeta SD de 2GB, el lápiz táctil telescópico y 6 tarjetas de realidad

A la derecha la caja de la 3DS en su versión azul para España. Debajo podéis ver la consola dentro de su base de recarga



aumentada. Esas tarjetas serán usadas en aplicaciones y juegos y son como una demostración de las posibilidades del sistema. Bien usado podría ser útil en multitud de juegos.

Servicios Online y Offline

La Nintendo 3DS tendrá preinstaladas diversas aplicaciones y minijuegos en la consola. Por poner algunos ejemplos Atrapacaras, Navegador de Internet, Nintendo 3DS Sound y el Editor de Mii. Con la última podremos crear Miis, incluso automáticamente realizando una fotografía. Los Miis de Wii podrán pasar a la 3DS pero no al contrario debido a las nuevas características incluidas.

Además, la tienda de la consola se llamará eShop y de ella se podrán descargar aplicaciones y juegos para 3DS, juegos de DSiWare, juegos de antiguas portátiles de Nintendo entre otras cosas. En el futuro se podrá conseguir contenido o aplicaciones de diversas empresas como Eurosport, Aardman Animations e incluso Twitter o Facebook. Pocos detalles se conocen por el momento (y en Amsterdam se trató de pasada), pero parece que Nintendo está acordando la producción de contenido diverso en 3D para su consola portátil.

Lanzamiento Europeo

Y, por último, voy a explicar las condiciones del lanzamiento de la consola en Europa. El mismo será el próximo 25 de Marzo a un precio aproximado de 249,99€. Cabe destacar que Nintendo no ha facilitado ningún precio oficial para Europa, pero teniendo en cuenta que el de USA es de 249,99$ y que varias tiendas ya están poniendo este precio todo apunta a que así será. Los colores disponibles serán el Cosmos Black y el Aqua Blue.

Respecto a los juegos que podremos comprar desde el lanzamiento, pues no está nada claro. La lista europea no ha sido presentada, aunque todo indica que no será muy diferente respecto a la japonesa. Juegos como PES3D, SSFIV3D o Nintendogs&Cats estarán muy probablemente en el lanzamiento. Otros como el Profesor Layton, disponible en Japón, seguramente no lo estarán debido a que tenemos una entrega de DS pendiente.

En fin, espero que este artículo haya servido para que os hagaís una idea de las principales claves de la Nintendo 3DS y su lanzamiento. Me he dejado mucha información en el tintero y además esta aumenta cada día así que estad atentos.

TEXTO: OCTAVIO M.P.







LA BESTIA DE SONY

NGP La bestia de Sony

Cuando 3DS fue anunciada, Sony debía dar respuesta. La pelota estaba en su tejado. PSP agoniza y Nintendo enamoró al mundo con su propuesta. Y en Sony han respondido como mejor saben hacerlo: a base de potencia

NGP, las siglas por las que a partir de ahora conoceremos a la ya oficialmente sucesora del sistema portátil de entretenimiento de Sony. Anagrama que responde a las iniciales de Next Generation Portable. Una bestia que esconde en sus entrañas auténtica dinamita. Los fríos datos de lo que guarda en su corazón esta pequeña fiera solo nos hacen temblar ante lo que puede llegar a ofrecernos. Aprendiendo de los errores pasados, Sony ha decidido mirar al futuro y plantar cara a 3DS. Y sobre el papel, ámbos púgiles van a repartirse la de Tyson y Holyfield en pos de hacerse con el honorífico título de ser la reina en la inminente generación de consolas portátiles.

En la pasada noche del 27 de enero, la compañía japonesa reveló al mundo lo que desde hace ya varias semanas se venía rumoreando. La nueva consola viene equipada con una pantalla OLED de 5" en alta resolución y con controles táctiles, corazón tetranúcleo, dos cámaras que la capacitan para la utilización de la tecnología de realidad aumentada y lo mas importante en materia jugona: dos joysticks.

Estas son las novedades más destacables que podemos encontrar a nivel físico en el nuevo diseño de la máquina. La cual, dicho sea de paso, apuesta claramente por la línea continuista, apartándose ligeramente del primer modelo de PSP en cuanto a la disposición de los botones y alejándose completamente del horripilante diseño con que nos deleitaron en Go!

Además, en la misma conferencia pudimos ver como la tan temida amenaza del abandono del soporte físico para los juegos en beneficio del contenido digital han quedado en el olvido. Se destierra por completo el formato UMD, y los juegos pasarán a distribuirse en tarjetas flash, lo que optimizará y mucho la duración de la batería. Dato que dicho sea de paso, fue omitido deliberadamente en dicha muestra, limitándose a decir que la misma tendrá



Este será el aspecto de NGP nada mas encenderlo. El XMB ha dado paso a LiveArea, una serie de burbujas flotantes que seleccionaremos con el dedo



una duración “adecuada”. Confiemos.

A nivel interno, Sony quiere dar un paso al frente al intentar ofrecer una experiencia de juego social y definitiva. Tras el fracaso sufrido con Home en su versión de sobremesa, esta vez han decidido optar por algo menos ambicioso, pero por otro lado, efectista. La primera parte de este cometido viene en forma de LiveArea. Familiarizaos con este nombre porque va a ser lo primero que veáis cada vez que encendamos NGP. Reduciendo al mínimo diremos que es el sustituto del XMB. Su diseño a priori nos parece lo mas flojo de todo lo presentado. En la práctica es un menú de burbujas saltarinas que seleccionaremos con el dedo para movernos por su interfaz.

La segunda y ya mas enfocada a la conectividad es NEAR. Según esta plataforma podremos conectarnos bien vía wifi, 3G o Bluetooth con diferentes NGP e interactuar en partidas, amen de convertirse en el sustento principal de la futura red social que Sony tiene pensado fomentar en los años venideros.

Y no podemos olvidarnos de Playstation Suite. Aparentemente algo desligado de NGP, y que va mas enfocado a la emulación de los productos de Sony en sistemas Android. Medida con la cual quieren presentarse como una alternativa real a la ya consagrada Appstore.

Todo esto suena muy bien ¿Pero cuanto de bueno hay en esto? Pues aún es muy pronto para juzgarlo y aquí es donde entra el juicio y la sensatez de cada uno. Lo cierto es que por poner un pero (y bien gordo), los juegos anunciados suenan a camino ya recorrido. Uncharted, Killzone, Resistance o un nuevo Call of Duty han sido ya confirmados. Y tampoco ayudan las declaraciones de Kojima asegurando que ha sido capaz de portar sin apenas esfuerzo ni perdidas de calidad su obra MGS 4 a NGP. Confiemos en que Sony no vuelva a cometer el mismo (y por otro lado, gravísimo error) de ofrecer meros ports de títulos que ya han dado cumplida cuenta en el sistema para el que fueron diseñados originalmente. Hay potencia y capacidad como para hacer cosas ilusionantes desde un principio. Aunque ya sabemos el dicho de que sólo el ser humano es capaz de cometer el mismo error dos veces.

Ah, por cierto, llegará a Japón a final de año y no sabemos su precio.

TEXTO: G. MAULEÓN





Las entrañas de NGP

CPU	ARM® Cortex™-A9 núcleo (4 núcleos)
GPU	SGX543MP4+
Dimensiones externas	Aprox. 182.0 x 18.6 x 83.5mm (ancho x alto x largo) (provisional: excluye la proyección más larga)
Pantalla (Pantalla táctil)	5 pulgadas (16:9), 960 x 544, Aprox. 16 millones de colores, pantalla multi-táctil OLED (tipo capacitivo)
Pad trasera	Tableta multi-táctil (tipo capacitivo)
Cámaras	Cámara frontal, cámara trasera
Sonido	Altavoces estéreo incorporados Micrófono incorporado
Sensores	Sistema sensor de seis ejes (tres ejes de giroscópico, tres ejes de acelerómetro), brújula electrónica de tres ejes
Localización	GPS incorporado Servicio de localización de Wi-Fi
Teclas/interruptores	Botón PS Botón de encendido Botones de dirección (Arriba/Abajo/Derecha/Izquierda) Botones de acción (Triángulo, Círculo, Equis, Cuadrado) Botones superiores (Derecho/Izquierdo) Stick derecho, Stick izquierdo Botón START, botón SELECT Botones de volumen (+/-)
Comunicaciones inalámbricas	Conectividad a redes móviles (3G) IEEE 802.11b/g/n (n = 1x1) (Wi-Fi) (Modo infraestructura/Modo Ad-hoc) Bluetooth® 2.1+EDR （A2DP/AVRCP/HSP）




Tetsuya Nomura
Etica y estética

Tetsuya Nomura: Ética y estética

Él es el hombre de moda en Square-Enix. Un creador voraz con un estilo muy marcado y una trayectoria envidiable que aún tiene mucho que decirnos. En este artículo repasamos brevemente su biografía y su obra



Cuando un jovencísimo Nomura entró a trabajar en Squaresoft en 1992 como asistente de diseño gráfico, nadie imaginaba hasta que punto influiría no solo en su propia empresa, si no en la propia historia de los videojuegos.

Su carrera no fue meteórica como la de otros, tuvo que subir peldaño a peldaño, a base de trabajo, talento y buen hacer. Nadie le regaló nada, y precisamente la fidelidad a su propio estilo le han llevado a consagrarse como uno de los creativos "midas" de la industria. Entre sus logros se hayan haber redefinido estéticamente la franquicia Final Fantasy en sus entregas más exitosas, la popularización del sistema Action-RPG, que junto con una dedicada dirección adornaron a la saga Kingdom Hearts desde sus inicios, así como una considerable lista de títulos que han cautivado a crítica y público. Si bien sus logros son innegables, no se halla por ello exento de polémica: Considerado un "fashion victim" con ínfulas de filósofo frustrado por sus detractores, así como un genio visionario y audaz por sus admiradores.

Lo cierto es que sus títulos no dejan a nadie indiferente, y se hallan profundamente marcados por su estilo de dirección y su particular sentido de la estética. En este artículo hablaremos de su persona, su trayectoria y su obra presente y futura.

Nacido en 1970, en la prefectura de Kochi, al sur del país nipón. Desde muy joven se interesó en el arte y sus manifestaciones. Cursó estudios de diseño gráfico por vocación e ingresó en Squaresoft a los 22 años, como asistente de gráficos de batalla de Final Fantasy V. Su trabajo en el título le valió un ascenso en la siguiente entrega de la franquicia, llegando a ocupar el puesto de director de gráficos de Final Fantasy VI. En 1995, dos años después, fue seleccionado por los directivos de la compañía para sustituir a Yoshitaka Amano en el diseño de personajes de Final Fantasy VII. Con el juego en la calle, el estilo de Nomura supuso un golpe de timón en las convenciones estéticas de la franquicia. Tan radical cambio fue muy polé-



En "The bouncer" (2000) ya podemos ver varios de los elementos que definirían su estilo de dibujo en etapas posteriores



mico en su día, pero también fue un éxito inmediato: Su participación en el capítulo más laureado de la franquicia le granjeo una posición de notoriedad y respeto, dentro de una industria en la que empezaba a ser ampliamente reconocido.

En aquella época también participo en labores de diseño y dirección artística en títulos tan reconocidos como Parasite Eve (1998) y su secuela (1999). Sus conceptos de personajes repitieron éxito en la octava fantasía final, y supusieron un perfecto reflejo de la moda y la idiosincrasia de finales de los noventa.

Con el nuevo siglo le llegó una nueva oportunidad de seguir desarrollando su estilo más personal con "The Bouncer", juego que pasó sin pena ni gloria en el catálogo de PS2, pero en el que podemos ver algunas de las características que marcarán sus convicciones estéticas hasta el día de hoy, y cuyas reminiscencias podemos observar aún en títulos como Final Fantasy X, o Kingdom Hearts. Fue precisamente en Kingdom Hearts (2002) donde Nomura tuvo una oportunidad de oro para demostrar que su talento abarcaba áreas distintas al diseño. Squaresoft le eligió para llevar la batuta de dicho proyecto, siendo suyas las tareas de Diseño de personajes y escenarios, argumento y dirección. Por primera vez en su carrera tenía la oportunidad de dirigir un título en la práctica totalidad de sus aspectos. Y el resultado fue aclamado unánimemente por crítica y público, aún a pesar de las reservas iniciales hacia un "cross-over" tan arriesgado.

Una de las mayores conquistas del título fue la introducción y posterior popularización de la jugabilidad "Action-RPG", que fue perfeccionándose título tras título bajo su supervisión: Kingdom Hearts 2, Crisis Core, hasta alcanzar un equilibrio perfecto entre accesibilidad y complejidad en KH: Birth by Sleep.

Si hay algo meritorio en la manera de trabajar de Nomura es su nivel de implicación en los proyectos, la cantidad de apartados en los que es responsable directo y principal, y la capacidad de aunar todos ellos en una experiencia sobresaliente. En una época de superproducciones y coordinación entre grandes equipos, este estilo de dirección personal "de autor" cada vez es menos frecuente, y eso se nota



en todos y cada uno de sus títulos, que mantienen una dedicada y clara dirección aún a pesar de tratarse de títulos tan comerciales.

Destaca especialmente el "The World Ends with You" (2007) , que bajo una premisa tan sencilla como original, logra enganchar al jugador en su pequeño y bien definido universo.

Se puede comulgar o no con sus gustos, pero su solvencia como creativo está fuera de toda duda

En la actualidad, Nomura se haya inmerso en gran cantidad de proyectos en lo que a arte conceptual respecta, aunque destaca especialmente el "Final Fantasy Versus XIII" en el que vuelve a encargarse de la mayoría de los apartados, a parte de la dirección del título. Nacido como una petición personal de Nomura a los directivos de la compañía, Versus XIII se convirtió en uno de los títulos más esperados de PS3 desde su mismo anuncio. Probablemente la primera gran oportunidad que tiene su director de contarnos una historia sin estar limitado argumental o presupuestariamente.

Retrospectiva y Análisis.

Sobre gustos no hay nada escrito, y si hablamos de estética la cosa aún va a más. Es obvio que su estilo de dibujo, plagado de trazos estilizados y afilados, ropa holgada y cremalleras gigantes no es del gusto de todos. Y probablemente tampoco pretenda serlo. Muchas veces se acusa a Nomura de autorecurrencia, de copiarse a sí mismo. Y aún siendo cierto, sus diseños siguen siendo garantía de éxito, hasta haber creado una tendencia dentro de la compañía que incluso otros autores se esfuerzan en imitar.

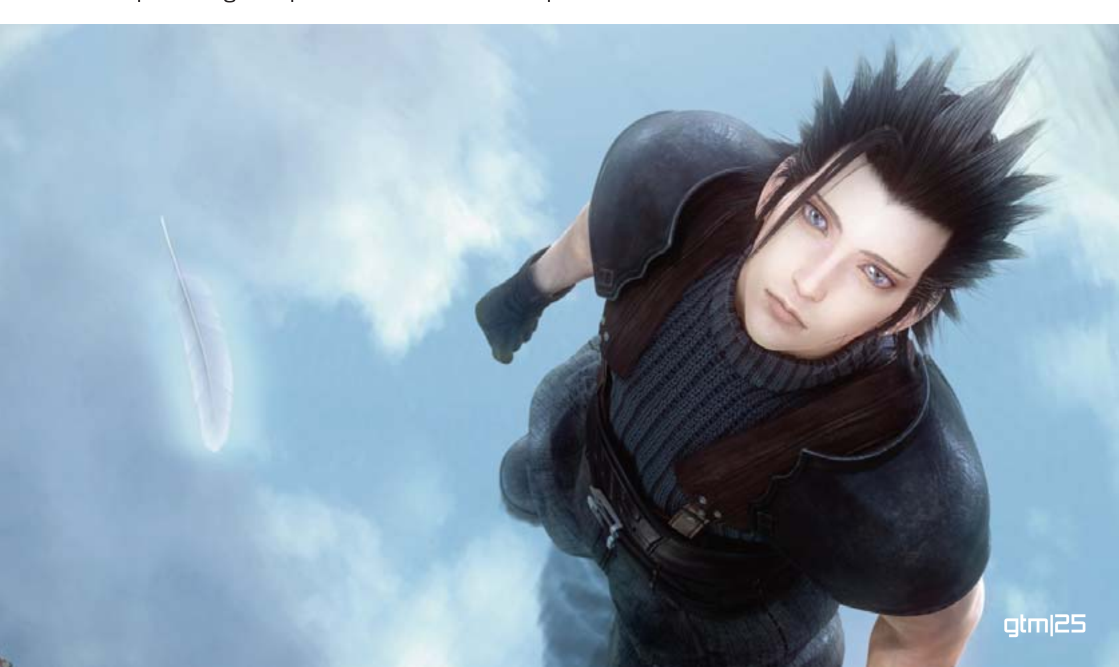
También criticados, y bastante, han sido sus escarceos argumentales. Aunque nadie duda de su eficacia para contar historias, hay quien las considera excesivamente simples, o incluso cursis. Y aún a pesar de esto sus proyectos tienen siempre una dirección clara. Nomura, como buen artista y creador, sabe lo que quiere. Y sabe también que es imposible sacar un producto que agrade a todo el mundo.

En ese sentido es valiente, y permanece fiel a sus convicciones. Se puede comulgar o no con sus gustos, pero su solvencia como creativo esta fuera de dudas.

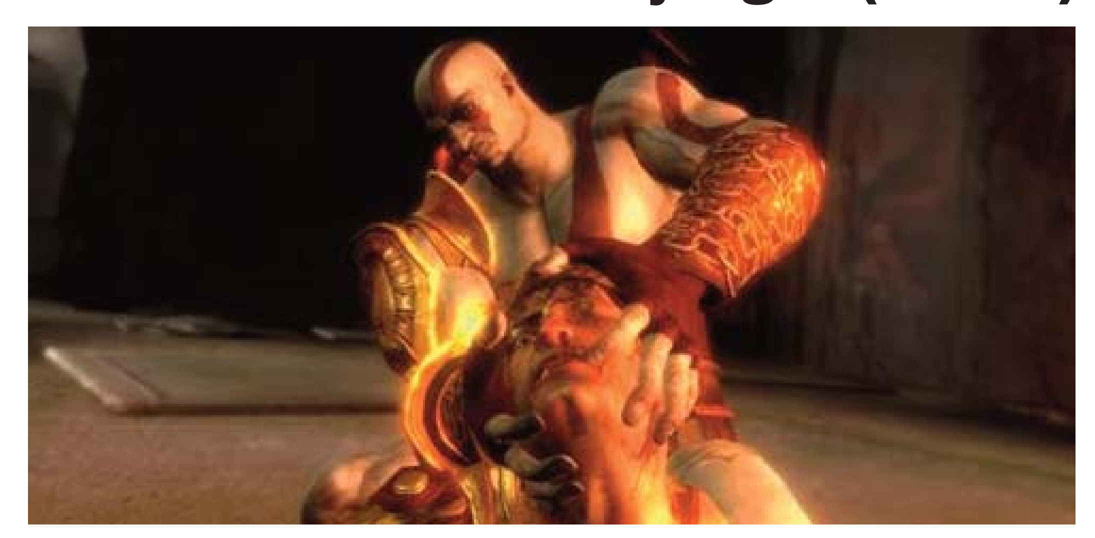
Por eso no es de extrañar la expectación que levantan sus proyectos: Su supervisión es garantía de dedicación, dirección y personalidad propia.

Esta actitud le seguirá granjeando críticas, pero dudo que le importe: Es un precio muy barato a cambio de poder expresarse como creativo, a cambio de la posibilidad de plasmar su mundo interior en nuestra realidad cotidiana. El precio de la creatividad. El precio de la libertad.

TEXTO: M. ARÁN



Violencia en los Videojuegos (Y van...)



Ah... la violencia en los videojuegos, que tema tan manido y sobado, lanza y puñal que la incultura intenta clavar en nuestras costillas. Encontramos varias formas y usos en ese gastado ataque hacia nosotros. Imágenes que acompañan PEGI +18

Por un lado tenemos que los legisladores de Venezuela, Alemania o Australia dictan leyes en contra de los videojuegos. Dichos países pueden ser culpables de un exceso de proteccionismo y un recorte de las libertades de expresión ¿A alguien le pasa por la cabeza que películas de acción con violencia como Rambo(Silvester Stallone,2008) o películas con escenas muy duras como Irréversible (Gaspar Noé,2002) sean censuradas, prohibidas o penadas con cárcel? Incluso películas de mal gusto (en mi opinión) como son Saw VI (Kevin Greutert,2009) o Hostel (Eli Roth,2006) no son prohibidas y se pueden visionar en algunos cines de forma pública.

Otro caso flagrante son las televisiones españolas, las cuales tienen que hacer su típica campaña difamatoria navideña en contra de los videojuegos entre publirreportajes de las nuevas tecnologías que van a ser las más regaladas y los ya conocidos anuncios de juguetes navideños. En este caso ya sabemos que poderoso caballero es Don Dinero. Hace tiempo que no tienen ningún criterio más allá que la corruptela marcada por el mercado, quien paga manda. Por eso en los informativos podemos ver auténticos publirreportajes financiados por las grandes compañías (El caso de Dante's inferno(EA,2010) es un claro ejemplo) o noticias del tipo Grand Theft Auto IV (Rockstar,2008) es violento y transforma a nuestro niños en máquinas de matar.

Cuando una ministra de sanidad luce durante meses una supuesta pulsera "mágica" comienza el run run de una terrible pregunta ¿En manos de quién estamos?

El tercer escalafón en la propaganda "videojuegos igual a violencia", la forma la propia gente de a pie, el ciudadano común Español. El "Borregus anormalus" presenta un alto grado de desconocimiento sobre el tema pero habla de ello como si fuese un experto pero solo conoce el tema por lo que ha podido ver en la televisión. En algunos casos el Borregus anormalus tiene un hijo/sobrino/familiar menor que juega con videojuegos violentos sin que se haya parado a pensar que quizá ese videojuego no es para su retoño, de la misma forma que tampoco lo es la última producción de porno italiano, ni un libro de J.G Ballard. Porque

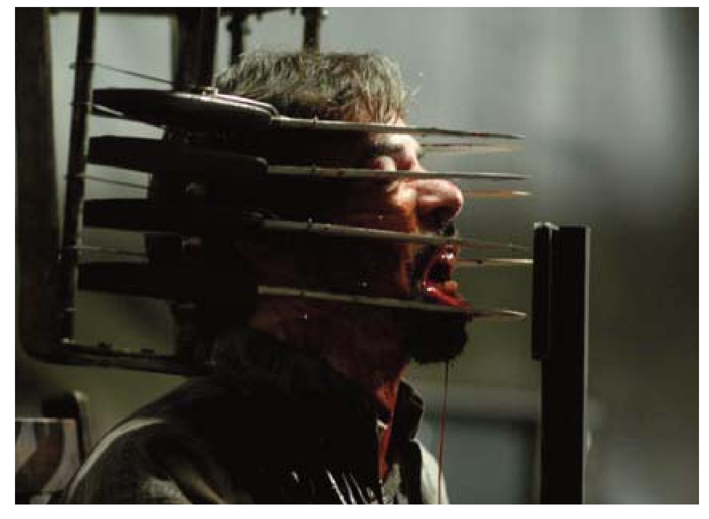


todos sabemos que vivimos en un país en que es mejor y más rápido gritar antes que pensar o reconocer la culpa.

Aceptémoslo los videojuegos, algunos, contienen violencia, igual que algunas películas, igual que las algunas series de televisión, igual que algunas canciones, igual que algunos libros, igual que los informativos con violencia REAL. Sin embargo lo censurable es siempre el videojuego, o por lo menos lo ha sido hasta ahora. ¿Cuáles son los motivos de esta censura si vemos que algunos juegos contienen la misma violencia que otros medios? El Dinero y el desconocimiento. El tema del dinero está cambiando ya que ahora ya hay dinero para comprar un espacio publicitario en medio de las noticias de turno y a las cadenas no les gusta morder la mano que les da de comer. Arreglar la incultura será más difícil en un país en el que la ministra de cultura llegó a decir que la banda ancha se utiliza para descargar películas y que por lo tanto no se necesita tanto ancho de banda. Esta ministra junto con la de Sanidad (la que lleva una pulsera-timo como signo de salud) son los adalides de nuestra cultura y un claro ejemplo de lo que se cuece en los estratos del Borregus Anormalus, incapaz de entender que el videojuego es un producto cultural clasificado con franjas de edades y contenidos indicados por el código PEGI. El videojuego no es un producto para menores, el videojuego es un producto genérico para todo el mundo, y eso tan fácil de decir es una utopía para la gente de la calle.

Pero ¿El concepto violencia es el mismo en todos estos medios? No. La violencia no es la misma en una película que un videojuego, tiene un factor diferencial: La Interacción.

En una película, un libro, otros medios, la violencia es mostrada y el usuario es un mero espectador. El espectador no participa solo contempla, no hay una identificación con el acto. Los videojuegos(o juegos en general) son el medio que contienen algo muy importante que no que contienen los demás: Interacción, retos, reglas... Sid Meier definió a los juegos como “Una



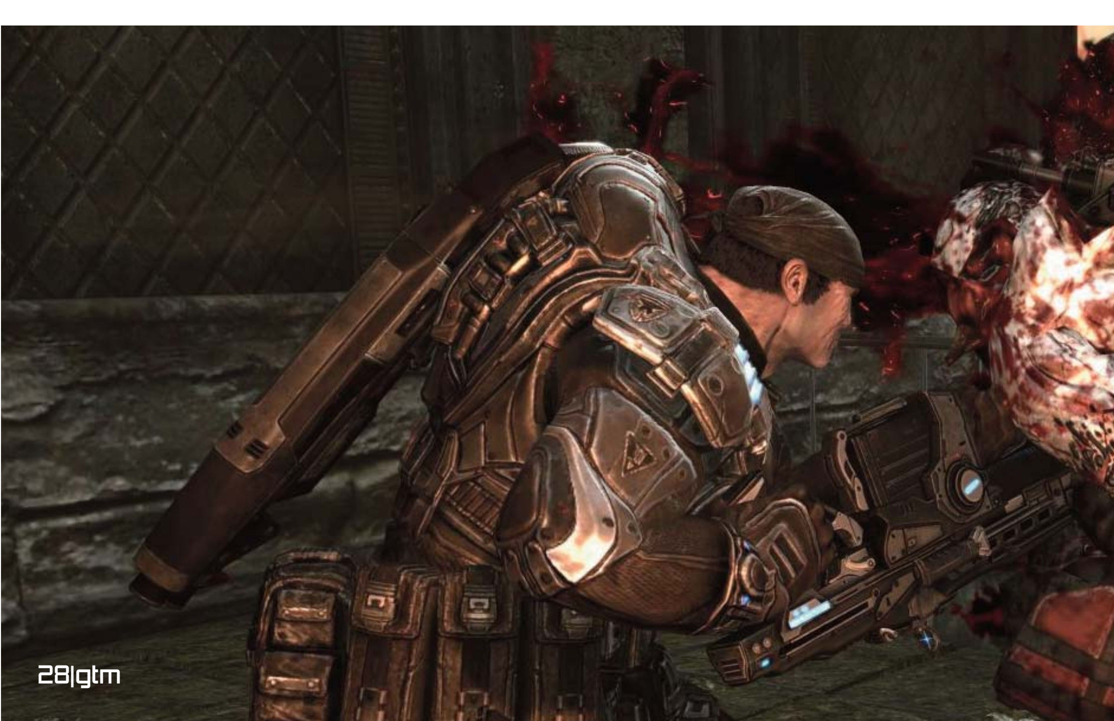
serie de elecciones interesantes" y en estas elecciones es donde radica la diferencia con otros medios y por ende la diferencia del factor violencia.

El jugador actúa, hace su elección y utiliza la violencia ¿acaso es eso malo? No. Para este razonamiento introduciré el fantástico concepto del Círculo Mágico ideado por Huizinga en su libro Homo Ludens datado en 1938, mucho antes de que existiesen los videojuegos. Una definición aproximada podría ser El Círculo Mágico es el lugar ya sea físico (un campo de futbol) o imaginario (videojuegos) donde la gente entra voluntariamente para "jugar" y donde la realidad se ve modificada por unas nuevas reglas. Dentro de ese lugar utilizamos medios y actitudes que en la vida real no sería posible (violencia, chantaje, traición, lujuria, etc...) y no solo me refiero a los videojuegos; ¿a alguien se le ha pasado por la cabeza prohibir el juego de mesa Risk (Albert Lamorisse,1950) porque se permite traicionar a un aliado?, estamos dentro de otro ambiente, otras normas diferentes, y no tienen nada que ver con la vida real.

El videojuego no es un producto para todo el mundo. Se ha dicho infinidad de veces, y aun así se hace caso omiso. No es un juguete. Y para algo está el PEGI

Examinemos dos casos con violencia y que no son castigados por la sociedad: Los niños cuando son pequeños tienen pistolas de juguete disparan y "hieren o matan", los padres compran muñecos con actitudes violentas o juegos que implican competición y por lo tanto una cierta violencia contra un contrario y no pasa nada. El fútbol es un juego violento, las acciones que se acometen en el campo lo son y nadie se pone las manos en la cabeza por los agarrones, puñetazos y patadas que ven. ¿Hablamos de deportes tipo boxeo o artes marciales? nadie puede negar que la violencia es un elemento clave pero ¿es eso malo? El videojuego como una parte del campo general llamado "Juegos" tiene esa suspensión de la realidad, que una vez abandonado el Círculo Mágico todo vuelve a la normalidad. Una persona que ha disparado en un juego no saldrá a la calle disparar a los demás de la misma forma que un jugador de futbol no va por la calle haciendo zancadillas a los demás ni el boxeador repartiendo puñetazos.

Dentro de la propia violencia en un videojuego me gustaría destacar 2 formas de enfocarla en el jugador. Interpreto que es muy diferente cuando el jugador juega con un personaje y cuando el jugador actúa mediante un avatar en un juego. Para el primer caso pongamos el ejemplo de Marcus Fenix(Gears of War,Epic

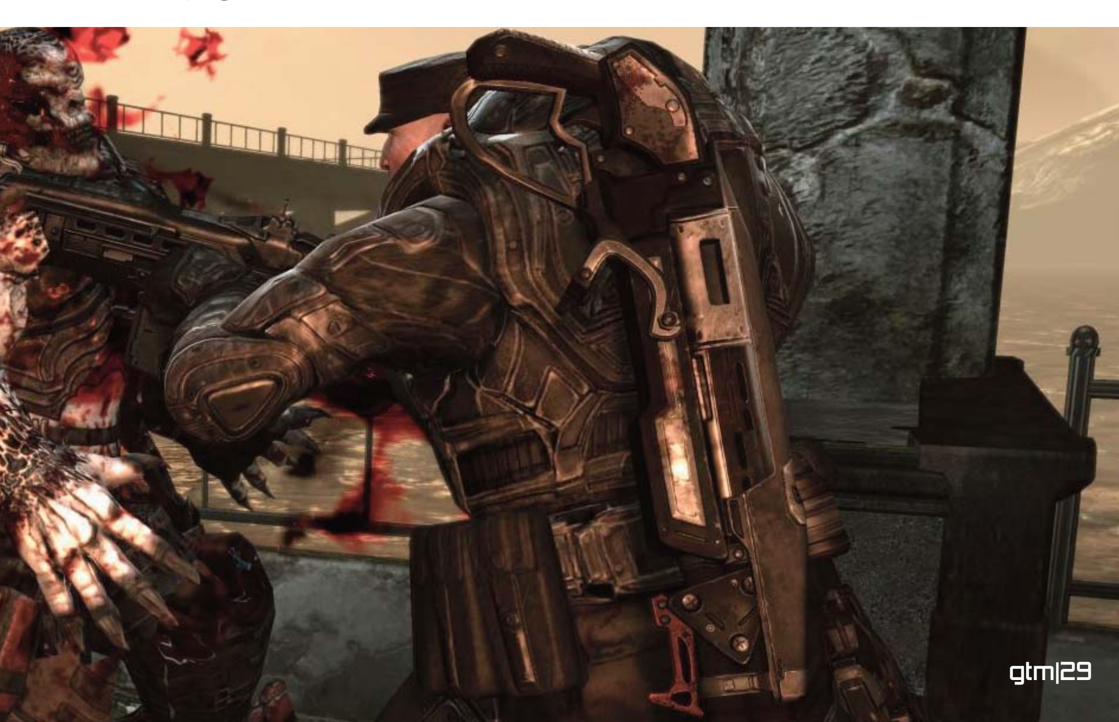


Games,2006): nosotros como jugadores estamos actuando y aquí entra otro factor ideado mucho antes que los videojuegos existiesen. Roger Callois definió Mimicry en su obra Les Jeux et les hommes : le masque et le vertigeen de 1958 como uno de los tipos de juego y posteriormente fue extendido a los componentes de diversión que puede contener un videojuego. Mimicry es el factor de interpretación/simulacro de un rol de la misma forma que un actor interpreta un papel en el teatro. En Gears of War interpretamos a Marcus Fenix, y Marcus se tiene que comportar como Marcus se tiene que comportar. Aquí no hay elección posible, Marcus mata, porque es su papel y su guión, el jugador no tiene ningún poder de decisión y por lo tanto la violencia para el jugador es puramente estética y está más cerca de la visualización de un film que el siguiente caso. La otra forma que un jugador puede percibir la violencia es en juegos como Mass Effect(Bioware,2007) donde el jugador crea un Avatar sin personalidad. Aquí el factor Mimicry no consiste en interpretar un papel predefinido, aquí es más cercano a la creación de un personaje con el que nos queramos identificar o con la improvisación. La violencia que ejercemos no es tan banal, como en el anterior caso, ya que Sheppard en verdad es una proyección de nuestros ser. Si Sheppard es malo es por una orden directa nuestra y por eso nos gusta tanto, porque con él podemos vivir cosas que en nuestra vida real no podríamos (vengar una muerte, traicionar a alguien, castigar a los malos).

A modo de Conclusión/Resumen: la violencia existe en los videojuegos de la misma forma que existe en todos los otros medio. Además es una violencia diferente a la vista hasta ahora por su componente interactivo, pero, ¿es eso malo? No. El jugador es un actor en una gran obra de teatro virtual y mientras dura esa interpretación las reglas están suspendidas, dejándonos libertad de acción, que es lo que tanto nos gusta de este medio. Mientras no se prohíba la violencia en los teatros y películas podemos estar tranquilos. Aunque viendo el nivel de ministras de cultura y similares no me extrañaría que también se prohibiese. Si eso ocurre será el momento de salir a la calle y gritar: ¡Viva los videojuegos!

Antes de empezar a gritar y señalar con el dedo, tal vez cada uno deba hacer autocrítica, preguntarse y ver a que están jugando mis hijos. Igual la culpa la tengo yo

TEXTO:
Josep Martínez (YUSEP)





GTM Opina...

Steam, ese gran desconocido



Ismael Ordás
Redactor de Games Tribune

No sé exactamente los años que llevo jugando con videojuegos, pero lo que sí recuerdo es que cuando realmente esto de jugar se convirtió en uno de mis mayores hobbys fue con la primera PlayStation. Desde entonces he jugado a la mayoría de títulos con un mando, aunque de vez en cuando caía alguna partida a Medal of Honor: Allied Assault o Battlefield 2 de PC.

La mayor parte de mi colección de juegos pertenece a las consolas de sobremesa aún sabiendo que son más asequibles en su versión para compatibles gracias, en parte, a las plataformas de distribución digital, las cuales están en su mejor momento, o al menos una de ellas: Steam.

Sin entrar en debates sobre que formato es mejor, si el físico o el digital, lo que es innegable es que estas plataformas de distribución ofrecen títulos a precios inalcanzables para las tiendas tradicionales, las cuales no han tardado en protestar por los precios que ofrece una de estas plataformas al considerarlos demasiado bajos.

Me he dado cuenta de la diferencia de precios que puede haber a raíz de registrarme en la plataforma de Valve, líder en ventas de videojuegos en formato digital. A un usuario de consola como yo le sorprende que cada pocos meses puedas encontrar cientos, incluso miles, de ofertas. Un ejemplo son las recientes ofertas de Navidad, dos semanas con ofertas diarias de hasta el 90% de descuento en títulos relativamente recientes, además de los diferentes packs Indie y los packs de las distribuidoras. El resultado ha sido que he terminado comprando varios títulos tirados de precio para una plataforma a la que poco a poco voy dedicando más tiempo.

Y aquí la gran pregunta, ¿veremos este tipo de ofertas o un servicio similar en consola? Lo dudo, a no ser que Sony y Microsoft cambién sus políticas, muy restrictivas en este aspecto. A pesar de esto, Valve y Sony han puesto la primera piedra con Portal 2, pues la versión de PlayStation 3 nos permitirá jugar con los usuarios de PC y Mac a través de Steam. Si bien el cruce de plataformas no representa un gran avance, Valve ha dado un primer paso para intentar llevar su plataforma a las consolas de sobremesa.

Lo más parecido que podemos encontrar en consola es el servicio Juegos a Petición de Microsoft para Xbox 360. Aquí podemos encontrar un gran número de títulos a precios que alcanzan los 60€ en el que de los más recientes, como Red Dead Redemption.

Aunque Steam lleva muchos años en funcionamiento todavía está verde en algunos aspectos, como puede ser el precio de los juegos de lanzamiento, aunque quizás la culpa sea de las distribuidoras, que quieren vender la versión digital al mismo precio que la física cuando, por lógica, debería ser más barato.

Veremos si Valve acaba llevando su plataforma completa a las consolas y si los consoleros podremos disfrutar de las mismas ofertas que nuestros compañeros de fatigas.



Como bandera a la victoria



Para este mes, varias son las noticias que predisponen un futuro alentador en la industria latinoamericana de los video juegos. Latinoamérica comienza a asentarse en su puesto de cuarto mercado mundial de los videojuegos. Congratulémonos

Publicaciones digitales

No es ninguna novedad si decimos que en toda América Latina, quizás extensivamente en todo el mundo, la industria del papel está viviendo una notoria crisis. Ante la ausencia de materia prima o en su encarecimiento por las nubes, surgen alternativas para los tiempos que corren: las publicaciones digitales (da fe la existencia y salud de este ejemplar de Games Tribune que usted acaba de descargar en su computadora). De factoría muchas veces módica en comparación con la gráfica, de la mano de entusiastas que aún quieren comunicarse y multiplicar las voces, las publicaciones digitales alimentan de información a la cultura gamer en épocas de ausencia o desaparición de las (ex) clásicas revistas impresas.

Varios son los ejemplos que en nuestro continente resuenan con fuerza hercúlea. Uno de ellos, y del que vale destacar sobre todo su último número (el #28), es Datta Magazine, cuyos responsables son las mismas personas que los del proveedor de acceso a Internet Dattatec.com. De descarga gratuita, esta publicación posee un excelso informe especial sobre el desarrollo de videojuegos en América Latina, escrito por el periodista tecnológico Franco Rivero (también colaborador de la legendaria Revista USERS).

Por otra parte, la gente de [IRROMPIBLES], una enorme comunidad gamer latinoamericana, acaba de lanzar un libro –en digital- con lo mejor del año. Este emprendimiento titulado “Mikonomicon”, en honor al Necronomicón de H.P. Lovecraft y sobre todo a los “micos” (usuarios de su comunidad), cuenta con la colaboración de destacados especialistas en materia videojugabilística, quienes demuestran lo que saben a lo largo de sus páginas.

La cultura de los videojuegos poco a poco comienza a asentarse en latinoamérica. Queda mucho por recorrer, pero cada paso dado, es uno menos hasta la meta

Pueden bajarlo gratuitamente (¡gracias, Internet!) desde el siguiente link: http://www.mediafire.com/?od2paz5a9p499yb

Por último, y para cerrar este apartado, vale la pena mencionar una curiosidad. Una victoria radical en tiempos de crisis. Para Marzo del corriente año, la gente de [IRROMPIBLES] lanzará nueva-



mente a la venta su revista edición papel. Después de varios años desaparecida, vuelve la [i] en su versión original. Y eso, claro que sí, es una noticia que se festeja. ¡Viva la cultura gamer latina!

Bunch of Heroes, juego online made in Argentina

Programado para el segundo cuatrimestre del 2011, la empresa desarrolladora NGD Studios (www.ngdstudios.com) lanzará Bunch of Heroes (www.bunchofheroes.com), un juego de acción con modo cooperativo y tintes humorísticos, made in Argentina.

La noticia despierta un enorme interés en el ambiente, teniendo en cuenta que NGD Studios es uno de los estudios latinoamericanos más importantes de todos y que, además, es reconocido mundialmente por Ragnum Online, el MMO más significativo de Latinoamérica. ¡Estas son las novedades que uno espera tener todos los meses! Corran la voz y agreguen a Facebook a www.facebook.com/bunchofheroes para que todo el mundo se entere.

¡Empresas argentinas a Silicon Valley!

Casi como un paso definitivo hacia la legitimación total por parte de los titanes hacia los pequeños-medianos que persisten en la lucha, el Ministerio Económico de Desarrollo de la ciudad de Buenos Aires realizó una convocatoria a empresas tecnológicas para participar de una misión comercial a Silicon Valley. Los elegidos fueron Clickbunker (compañía orientada en brindar soluciones de Online Marketing y Posicionamiento Web orientado a resultados), Social Metrix (monitoreo de medios sociales y tradicionales online), Keepcon (moderación de contenidos), Wiroos (proveedores de web hosting), V-Found (pionera en Argentina en Search Engine Marketing), Mindset Design (desarrolladores de webs, aplicaciones para iphone y juegos para redes sociales), Vurbia (brindan soluciones de infraestructura como servicio), Altodot (desarrolladores de tecnología para redes sociales), SIA Systems (software administrativo), Binaria Group (proveedores de soluciones inteligentes para redes sociales), Empreware (desarrolladores de herramientas para emprendedores basadas en tecnología de la información), Activica (cursos e-learning a medida) y Junglebat (desarrolladores de Windows phone games).

Cada iniciativa se merece un aplauso. Enhorabuena por ellos. Y enhorabuena por todos nosotros

Estos afortunados asignados a la misión comercial intentarán posicionar a la Ciudad de Buenos Aires como una urbe de tecnología e innovación, generar oportunidades de inversiones y propiciar acuerdos de partnerships entre empresas de la Ciudad y de San Francisco. Enhorabuena por ellos. Enhorabuena por todos.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi



Los MMORPG y su abusivo precio

Que El MMORPG lleva mucho tiempo enganchando a gran cantidad de jugadores es un hecho y una realidad, como buena prueba de ello son las grandes comunidades que se han creado alrededor de títulos como World of Warcraft, Guild Wars, la saga Lineage, Aion Online y otros muchos

Sin duda alguna, podemos decir que actualmente hay un rey que predomina en popularidad y en comunidad de jugadores: World of Warcraft. El WoW, como popularmente se le conoce, tiene un sistema de cuotas mensuales que no ha impedido que sea uno de los juegos más jugados en términos generales. El universo Warcraft ha tenido siempre muy buena acogida y una gran riqueza jugable, artística y narrativa, así que es muy probable que la fama no le venga exclusivamente por la entrega online. Sin embargo, hay que remarcar que en WoW la historia no tiene tanto peso como en los RTS que la franquicia posee de antaño. Ni siquiera es un factor tan determinante como en otros MMORPG. Y es que, si bien al principio se apoya en una trama, luego no vuelve a agarrarse a ella si no es en forma de pequeñas pistas que recibirás mientras realizas quests.

Pero el tema de la historia no es más que un detalle en comparación del gran fallo que actualmente acarrea el juego y que sus usuarios reclaman ver arreglado en un futuro cercano: su desfasado aspecto gráfico. Técnicamente el software de Blizzard está ya anticuado, y le empiezan a pesar los años que lleva siendo líder. Pese a ello, y a que cada nueva expansión su compañía intente mejorar el nivel gráfico del juego de una forma demasiado discreta para el gusto de los usuarios más exigentes, World of Warcraft sigue sin poder ser destronado.

De todas formas, si paramos a pensar lo que cuesta jugar a World of Warcraft, es para echarse las manos a la cabeza. Y es que para una experiencia completa, obligadamente tienes que comprar el juego, las tres expansiones y encima pagar una cuota mensual. ¿No es un precio abusivo para el consumidor? A raíz de la popularidad y de los seguidores del juego, es fácil pensar que no, pero si tenemos en cuenta el coste medio de un videojuego, el precio de WoW se dis-

para bastante.

Un caso totalmente contrario a World of Warcraft es Guild Wars. El juego coreano tiene aspectos que, a mi modo de ver, superan al titán de Blizzard: mejores gráficos, más cinemáticas que te envuelvan en la historia, más estrategia en los combates, una mejor competición PvP y grandes historias secundarias que vivir a través de diversas quests. De todas formas, la gran ventaja reside en su precio. Guild Wars es un juego sin cuotas, así que aunque también pagas por el juego y las expansiones —como en el WoW—, no pagas cuotas, por lo que el juego es, a la larga, mucho más económico. Ésta es una fórmula que sin duda les ha dado beneficios, y la prueba está en que en el futuro, "Guild Wars 2" repetirá el mismo modo de comercializarse.

Aún así, cada juego tiene su público, por lo que ambos pueden definirse como casos distintos de éxito gracias a enfoques totalmente diferenciados. Y es que muchos son los que se empeñan en decir que un juego es mejor que otro, cuando la realidad es que son muy distintos aunque compartan género. Por ejemplo: en Guild Wars no hay ni puede haber Player Killer´s, una característica que puede gustar a muchos y disgustar a otros tantos. Como World of Warcraft sí posee esta característica, el mundo y la experiencia de juego ya cambian por completo. Y eso tan sólo por citar una diferencia...

Dejando ya las comparativas de estos dos juegos —que diferencias hay muchas, y el artículo no pretende centrase en ellas—, me gustaría citar también el más reciente juego que ha salido para el género de los MMORPG. Hablo de "DC Universe Online", un título muy prometedor que vuelve a sangrar a los usuarios debido a las cuotas de suscripción. En el primer juego en PS3 en incluir una cuota aparte de la compra del juego de 50€. Claro que el juego también está disponible para PC, pero ahí, como ya hemos comentado, el caso no es una novedad.



Después de ésta larga introducción al asunto, que no sólo nos ha servido para hablar un poco de los títulos más importantes y recientes en el género de los MMORPG's sino también para entrar en materia sobre sus precios —el auténtico motivo de debate en el que queremos centrarnos—, vamos directos a la cuestión: ¿No creés que se están pasando un poquito con los precios? Si ya contamos con que los videojuegos son ya un artículo caro, ¿añadir cuotas mensuales y demás no lo hacen un poco prohibitivo? ¡Y más hablando en la época que económicamente estamos viviendo!

Si hay que pagar una cuota mensual, ¿no es abusivo cobrar también 50€ por el software? ¿No podrían pensar en algo diferente? Qué sé yo, un precio como 10€ por el disco —o su descarga en digital— más el coste de jugar mes a mes es algo mucho más razonable. El género está en completa expansión, con títulos como Guild Wars 2 a la vuelta de la esquina, otros anunciados como TERA y otros más que están envueltos en un halo de misterio como es el caso de otro proyecto de Blizzard. Llegados a este punto, es importante preguntarse qué sistema de pagos seguirán estos juegos cuando salgan a nuestro mercado. Sí, porque por mucha calidad que tengan los nuevos títulos, el mercado está muy pillado y, nuestros bolsillos, muy vacíos.

Porque el tema del precio de los videojuegos está siempre en boca de todos, creo que es importante que reflexionemos sobre los juegos que, a la larga, acaban siendo los más caros de todos. Igual ya no estamos a tiempo de hacer ver a las compañías que nuestra cuenta de gastos tiene la partida "videojuegos" algo limitada. Pero puede que sí consigamos hacer reflexionar entre todos que existe un límite entre lo "racional" y lo que puede ser considerado "abuso".

TEXTO:
RAÚl TINOCO
MARC PLÁ

games Tribune Magazine



n nuestra web!

The Elder Scrolls V: Skyrim

Primeros detalles sobre la continuación de Oblivion

Skyrim es el nombre de una nación bárbara al norte de Tamriel. El rey ha muerto, y en la región se desata el conflicto: el gérmen de una peligrosa guerra civil que podría desembocar en la secesión del Imperio. Bienvenidos a The Elder Scrolls V.



Envuelto en un nuevo y flamante motor gráfico, y arropado por todo el saber hacer de Bethesda Game Studios, la nueva entrega de la saga iniciada ya hace tantos años con Arena y Daggerfall prepara ya su ataque a los primeros puestos de las listas de ventas navideñas de la misma forma que un dragón se agazapa a la espera de ventilarse al primer incauto que se le cruce por el camino: sin prisa, pero sin pausa.

De hecho, The Elder Scrolls lleva ya recorrido mucho camino desde 1994, pero pese haber cambiado el MS-DOS por las videoconsolas, el espíritu original, el de un estupendo juego de rol en primera persona con una fantástica ambientación y unos gráficos fuera de serie, sigue brillando con igual fuerza.

Aunque todavía quedan muchos meses para su lanzamiento, que si todo va como debe sucederá el próximo 11 de noviembre, Bethesda ya ha comenzado a deslizar datos sobre este juego, y ha conseguido despertar el interés de los aficionados a esta franquicia, algo adormecido ya tras los 5 años transcurridos desde la publicación de Oblivion.



Y es que Skyrim supone, en muchos sentidos, retomar muchas de las cosas buenas que de Morrowind tuvieron que abandonarse al dar la franquicia el gran salto a las plataformas de juego domésticas.

Ahora, con un conocimiento mucho más profundo del hardware de las actuales videoconsolas, Bethesda hace evolucionar los engranajes del juego para conseguir dar vida a un mundo mucho más vivo, variado y emocionante que nunca.

De norte a sur

La región de Skyrim está situada al norte de Tamriel. Su costa boreal está cubierta de nieve y hielo, y a medida que nos movemos hacia el sur se va transformando en una inmensa tundra. En total, incluye unos siete tipos de entornos naturales distintos, que van de los congelado a lo rocoso, pasando por distintos niveles de vegetación. Los paisajes imaginados por Bethesda serán espectaculares, y las 5 grandes ciudades recreadas con todo detalle serán entornos abiertos y no divididos por sectores como sucedía en Oblivion.

Las ciudades, en efecto, no únicamente serán más espectaculares, sino que además ofrecerán más actividades; por ejemplo, podremos forjar nuestras propias armas, practicar la alquimia, realizar encantamientos, cultivar un huerto, dedicarnos a la minería, a partir leña o a la cocina, entre otras cosas.

En cuanto a las cavernas y mazmorras, la mejoría será notable. Muchos echamos de menos la gran variedad de entornos subterráneos distintos que pudimos disfrutar en Morrowind, y que en Oblivion dieron paso a escenarios genéricos construidos prácticamente usando bloques idénticos con diferentes distribuciones. Esa sensación de continua repetición va a desaparecer, gracias al nuevo motor y a las nuevas ambientaciones que se han creado ex profeso para estas ubicaciones.

Y es que gráficamente no se le va a poder pedir mucho más a este título. El nuevo motor creado por el estudio incluye la nueva versión del motor de física Havok, lo que permitirá que los personajes se muevan de una forma más natural, especialmente si acostumbras a jugar en tercera persona. Además, las expresiones faciales se han mejorado también para que los personajes consigan transmitir mejor sus emociones.





Los entornos de Skyrim estarán maravillosamente recreados gracias a un nuevo motor gráfico, un desarrollo que Bethesda piensa aprovechar en otros futuros títulos.

Así pues, se acabó el zoom sobre las caras de los PNJ: ahora podrás mirar hacia donde tú quieras mientras alguno de ellos te habla. Además, los PNJ no dejarán de atender sus asuntos mientras tratan contigo, y por cierto, habrán más voces distintas, precisamente para que cada habitante de Tamriel se vea y se oiga menos genérico.

Otras mejoras en el apartado gráfico incluyen una distancia de dibujado mucho mayor, la inclusión de sombras dinámicas para absolutamente todos los objetos presentes en el juego, nieve cayendo del cielo de forma realista, árboles que mecen sus ramas de forma independiente a merced del viento, y gigantescos dragones de apariencia granítica.

De espadones y ballestas

El combate en Skyrim se ha mejorado también para corregir todo aquello que no acabó de cuajar en Oblivion. Los ataques a distancia usando flechas o ballestas hacen ahora mucho más daño, y por primera vez en un título de estas características veremos movimientos finales diseñados para finiquitar de forma espectacular a los enemigos vencidos. La función de cada una de las manos será configurable, y se podrán usar armas o hechizos indistintamente. En general, el combate se verá y se sentirá mucho más realista y táctico que en ningún otro título de la franquicia.

En cuanto a las habilidades y los hechizos, y siguiendo la línea marcada por Morrowind, cuanto más uses una habilidad determinada, más rápidamente la subirás de nivel. Existen 85 hechizos distintos, y un total de 18 habilidades básicas para escoger, aunque desaparecen el sistema de clases y la habilidad de misticismo. Y cuando subas de nivel, además de una mejora automática de salud podrás escoger mejorar también tus niveles de resistencia o de maná.

Como novedad, se introducen en el juego las especialidades, una característica que hereda directamente de Fallout 3. Asímismo, podremos subir el personaje más allá del nivel 50, aunque a un ritmo muy inferior al normal. Finalmente, debes saber



que los enemigos irán subiendo en dificultad a medida que nos vamos haciendo más y más fuertes, aunque está por ver si el sistema es lo bastante equilibrado e inteligente para que algo como una rata no te mate de un bocado si tienes nivel 50. Para escapar de los enemigos más fuertes, o bien si quieres tomar una posición de ventaja durante el combate, podrás esprintar a costa de perder resistencia, pero si te ves obligado a retroceder, no podrás moverte tan rápido como cuando camines hacia adelante.

De cuentos y leyendas

Los antiguos pergaminos profetizan el retorno de los dragones y la destrucción del mundo por medio de Alduin, el Devorador de Mundos. Sólo Esbern, unos de los pocos supervivientes de la hermandad de las espadas, parece darse cuenta del peligro que corre Tamriel, así que decide entrenar a nuestro personaje para que ¿luche contra un dragon?

Efectivamente, porque en Skyrim no serás un cualquiera, sino el único hombre conocido en todo Skyrim que conserva en sus venas la sangre de la estirpe de los Dragonborn, y eso, ya se sabe, es un plus a la hora de meterle de tollinas a un dragón como una montaña.

Por ejemplo, tendrás la habilidad de rugir como uno de ellos, una especie de grito de batalla con el que podrás generar poderosos efectos: ralentizar el tiempo, moverte a la velocidad del rayo, o incluso invocar a otro dragón para que te eche una mano... o mejor dicho, una zarpa. Esta es una nueva habilidad que nos servirá para enfrentarnos a los dragones, enemigos formidables que, de otra forma, nunca seríamos capaces de vencer.

Y esta es, a grandes rasgos, la premisa de The Elder Scrolls V, una aventura fantástica que continúa, 200 años después, los eventos narrados en Oblivion. De hecho, la aparición de los portales no fue sino uno de los signos de que el momento de Alduin se acerca, junto con las aparición de un Cetro del Caos en Arena, o de la Montaña Roja en Morrowind. ¿Serás capaz de salir victorioso de esta formidable gesta, sabiendo que el juego premiará o castigará tus acciones, y la historia tendrá en cuenta todo lo que hagas desde el momento en que te calces la piel de tu personaje?

Yo, por lo menos, no puedo contener ya mi impaciencia porque llegue un nuevo invierno. La fecha elegida es 11-11-11: hasta eso es especial.



La música de Skyrim adaptará el tema de Morrowind, compuesto por Jeremy Soule y que ya escuchamos también en Oblivion.

Valoración:

Con unas credenciales como Oblivion y Fallout 3, y habiendo visto sólo una pequeña parte de los que nos depara Skyrim, ya podemos casi afirmar que este juego va a ser un auténtico bombazo en las próximas navidades.

Y es que tiene todos los ingredientes que tanto nos engancharon tanto de Morrowind como de Oblivion, unos valores de producción por las nubes, y mejora en prácticamente todos los apartados a su predecesor, que ya de por sí era toda una maravilla.

En resumen, anótalo de inmediato en tu lista de los más esperados.

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS



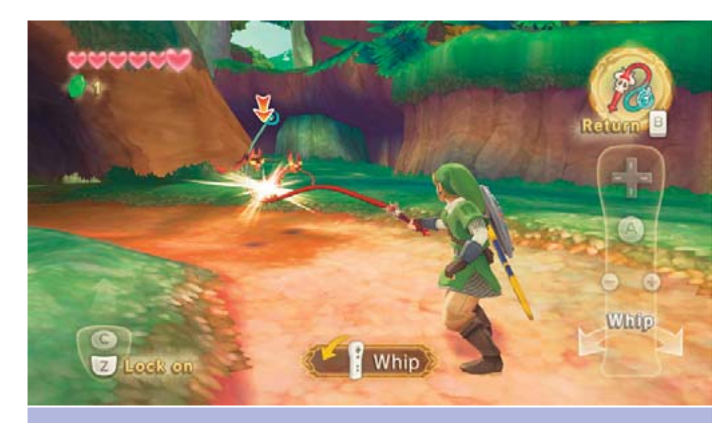


The Legend of Zelda:
Skyward Sword

Aún sin fecha confirmada, pero en algún momento del 2011, llegará a Wii la nueva entrega de una de las franquicias estrellas de Nintendo: The Legend of Zelda: Skyward Sword.

Que el 2011 va a ser uno de los años más fuertes de la historia de los videojuegos en cuanto a lanzamientos lo llevamos presagiando tiempo. Uno de los principales partícipes de este hecho es sin duda The Legend of Zelda: Skyward Sword.

Como primer título de la saga The Legend of Zelda desarrollado pensando exclusivamente en Wii (recordemos que Twilight Princess simplemente fue adaptado desde GameCube), éste promete entrar con fuerza ofreciendo una de las experiencias más ricas dentro del catálogo de la consola. Twilight



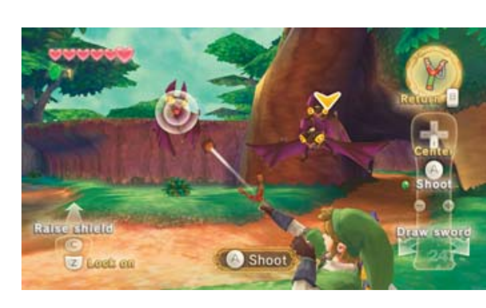
Gracias a WiiMotion Plus podremos dar un uso real a las armas de Skyward Sword, como por ejemplo, este látigo

Princess estuvo francamente bien, pero carecía del factor innovador que hicieron grandes a Ocarina of Time, Majora's Mask y Wind Waker. Se planteó demasiado como una extensión de Ocarina of Time. En esta ocasión, parece que la rueda vuelve a girar y el señor Sigeru Miyamoto, creador de la saga, volverá a sorprendernos.

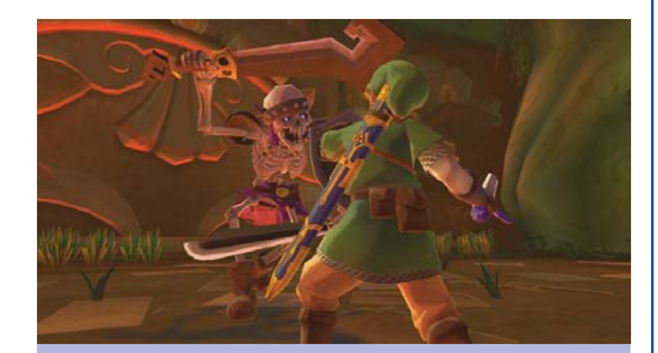
Para empezar, nos encontramos con un control que promete ser mucho más agraciado que el título anterior ya mencionado. Gracias al periférico WiiMotion Plus, Skyward Sword garantiza el tan ansiado control de la espada mediante el mando de Wii sin usar movimientos programados. Como era de esperar, también se aprovecharán las posibilidades del mando de Wii con otras armas ofreciendo una jugabilidad intuitiva: Podremos apuntar con el arco y el tirachinas de forma precisa, lanzar bombas e incluso controlar insectos voladores gracias a los giroscopios del pad. Y todo ello tras la promesa de que el juego responderá bien, siendo el apartado jugable uno de los apartados sobre los que más se está trabajando.

La otra sorpresa llega a nivel gráfico. El título pinta francamente bien, demostrando que Wii puede hacer mucho más que lo que nos venden la mayoría de desarrolladores. El estilo gráfico elegido es una mezcla entre los modelados realistas de Twilight Princess y los dibujos animados que vimos en Wind Waker para GameCube. Artísticamente parece que nos encontraremos con lo mismo de siempre pero bajo un nuevo look: plantas carnívoras, esqueletos, mazmorras invadidas por los medios y demás. No obstante, ya es lo que nos gusta a los jugadores añejos fans de la saga.

Con el anuncio de Wii, el gran Miyamoto prometió que Twilight Princess sería el último juego de la saga Zelda tal y como la conocíamos. Sin llegar a tal extremo, Skyward Sword promete cuanto menos una experiencia rica que exprimirá al máximo las posibilidades de Wii.







Por lo que hemos podido ver, nos encontraremos con viejos enemigos de la saga como los esqueletos, los murciélagos o las plantas

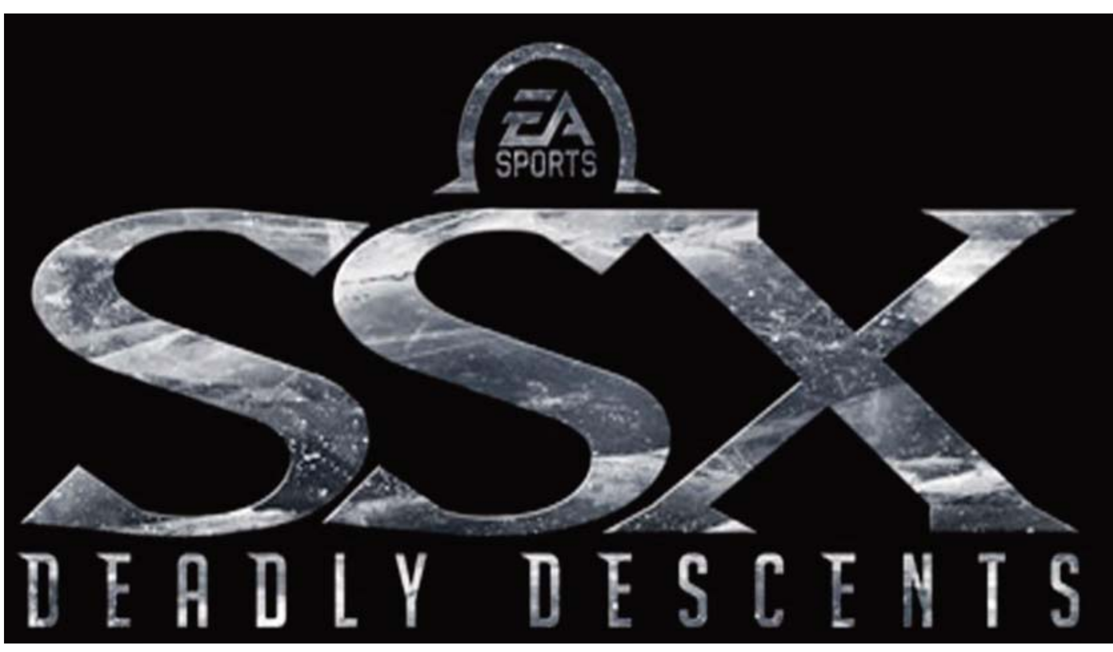
Valoración:

Con The Legend of Zelda: Skyward Sword vuelve la formula de mazmorras y puzles clásica de la saga pero con una jugabilidad y look renovados. El estado de desarrollo del título, poco superior al 50%, nos hace apuntar a la segunda mitad de este 2011 como fecha de lanzamiento. Posiblemente ya en la campaña navideña. No nos queda más que esperar sabiendo que la espera valdrá la pena. La saga siempre ha sido sinónimo de calidad.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

SSX: Deadly Descents

Vuelve el rey del snowboard



La gala de los Video Game Awards 2010 fue el lugar elegido por Electronic Arts para anunciar el regreso de SSX, la saga de snowboard por excelencia, con Deadly Descents, que intentará ofrecer una experiencia más realista

SSX es probablemente la saga de snowboard más exitosa de la historia y, tras varios años sin recibir una nueva entrega, EA ha decidido revivir una de sus franquicias más queridas dándola un estilo diferente. Y decimos diferente porque Deadly Descents apostará por el realismo en vez de por la diversión, como sí hacían sus predecesores.

Esta nueva entrega nos ofrecerá un punto de vista más realista dentro de lo que cabe. Abandonaremos los circuitos con saltos imposibles para descender auténticas montañas. Habrá 17 regiones diferentes con un total de 70 montañas abiertas. Entre las zonas confirmadas se encuentra el Kilimanjaro, Caucaso, los Alpes, el Himalaya y Siberia, entre otras. El motor del juego se encargará de generar estos escenarios en tiempo real, algunos de los cuales han sido creados a partir de los datos de Google Earth con el fin que conseguir un entorno lo más realista posible.

Deberemos tener en cuenta diversos factores que pueden resultar peligrosos durante el descenso de estas gigantescas montañas, como pueden ser el viento, el hielo o la temperatura. Cada zona tendrá sus propias condiciones a las que el jugador deberá hacer frente si quiere llegar hasta el final.

Gracias a estos factores el equipo de EA ha decidido incluir nuevos elementos a la jugabilidad. En el caso de que nos adentremos en una zona de hielo podremos hacer uso de nuestros piolets para intentar recuperarnos o evitar una caída. En caso de que caigamos al vacío podremos utilizar nuestro traje para planear e intentar volver a la pista. Un claro ejemplo de que abandonará

el género arcade para intentar convertirse en un simulador donde el principal objetivo será la supervivencia y el segundo, intentar hacerlo con estilo.

Los desarrolladores también han decidido incluir una característica más propia de un juego de conducción como DiRT, como es el rebobinado. Ésto nos permitirá retroceder unos segundos para repetir una zona e intentar salvar una posible caída o una posible salida de pista.

En cuanto a los personajes, solo se ha confirmado la presencia de Elise, presente en las tres primeras entregas de la saga.

Deadly Descents no tiene fecha de salida, pero está confirmado que llegará a PlayStation 3 y Xbox 360.

Los nuevos escenarios pondrán a prueba la habilidad de los jugadores



En Deadly Descents nuestra prioridad será sobrevivir, llegar sanos y salvos a la meta. Podremos usar nuestros piolets para no caer montaña abajo

Valoración:

La primera reacción por parte de los fans de la saga ha sido de alegría por el regreso de una franquicia tan querida. La segunda reacción ha sido de “rechazo”, pues la idea de ofrecer una experiencia más realista no acaba de gustar, y es que las tres primeras entregas de la saga y circuitos como el Tokyo Megaplex tuvieron un gran impacto en los jugadores que solo buscan diversión.

Todavía no sabemos cuándo llegará al mercado ni si habrá una demo. Tendremos que esperar a que EA publique más material.

SSX: Deadly Descents está en desarrollo para PlayStation 3 y Xbox 360.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Okamiden

Vuelve Okami reencarnado en DS

En breve llegará a Europa la secuela del juego que maravilló a la crítica por partida doble: Okami. Eso sí, lo hará, lamentablemente, en Inglés. Una decisión que ya padecimos en el título original

Ni la versión original de Okami en PS2 ni la adaptación a Wii se pueden considerar súperventas, ni mucho menos. Sin embargo, la belleza y calidad de la que gozaba el juego lo dejó en buen lugar ante la crítica y ante la nostalgia de muchos de los que lo jugaron. Con la marcha de los creadores del juego, Clover Studio, de Capcom, la posibilidad de una continuación era aún más remota. Sin embargo, a finales del 2009 se mostró lo que sería la secuela de Okami en Nintendo DS: Okamiden. Conservando el encanto de los gráficos y la esencia del original, esta secuela parece que será uno de los últimos grandes juegos de la pequeña de Nintendo. El videojuego se lanzará en Europa el próximo 18 de Marzo a sólo una semana del lanzamiento de la 3DS y cuando probablemente todas las miradas estarán ya enfocadas en esta última y además en perfecto Inglés (y ya es la tercera vez). El éxito comercial, por tanto, es complicado pero está claro que juegos como éste harán que nos despidamos de la consola con buen sabor de boca, por todo lo alto.

El argumento se sitúa después del desenlace de Okami. Tiempo después de que Amaterasu, la diosa con forma de lobo, salvara al mundo de los demonios que lo asolaban, el problema resurge pero la diosa no aparece. En su lugar, Chibiterasu, un cachorro de lobo blanco al parecer descendiente de Amaterasu, intentará salvar el mundo. A lomos de este lobo montará un niño llamado Kuninushi, de forma parecida a como lo hacía Midna sobre Link en Twilight Princess. El conjunto de los dos personajes será importante en la jugabilidad, resolviendo acertijos aprovechando

las características de cada uno y manejándolos por separado si es necesario.

La acción se centrará en la pantalla superior como ocurre en muchos otros títulos de la consola. En la inferior aparecerá el mapa y más información relevante para la aventura. Como ya ocurría en el original, esta secuela tiene muchas similitudes en su mecánica con los juegos de Zelda. Resolveremos puzzles, derrotaremos enemigos, hablaremos con diversos personajes... También volverá a aparecer el pincel mágico, esta vez manejado con la pantalla táctil. Dibujando diversas figuras geométricas podremos hacer florecer a un cerezo, reparar un puente, cortar una roca, etcétera. Este elemento será muy importante en la jugabilidad y también se usará para combatir a los enemigos.

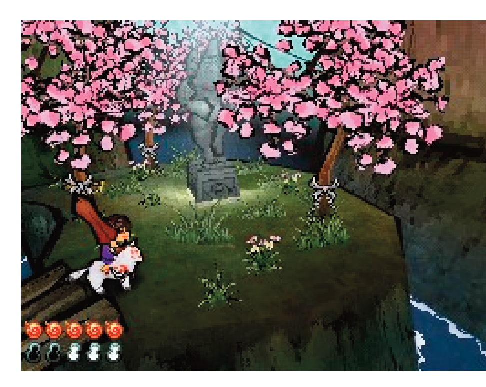
El aspecto gráfico también conserva la esencia de Okami, con un cell-shading precioso y muy trabajado y en general un buen diseño de escenarios y personajes como se puede apreciar en las imágenes. A pesar de las limitaciones técnicas de la consola, el simpático y colorista estilo de los gráficos luce muy bien a juzgar por los vídeos e imágenes.

La banda sonora está inspirada en la música tradicional japonesa y bebe, como todo el juego, del folclore japonés. Por los pocos temas que hemos podido escuchar, parece estar en consonancia con todo el conjunto y es de esperar que esté a la altura del resto.

Respecto a las voces, cuando hablan los personajes se puede n escuchar palabras ininteligibles de forma similar a lo que ocurre con las voces del Animal Crossing, por poner un ejemplo.

En resumen, otro gran juego que saldrá en Europa en “el tiempo de descuento” de NDS y que promete muchas horas de diversión. En contra está que tendremos que jugarlo en Inglés en toda Europa y creo que eso, a estas alturas, es un atraso. No es el primer juego de Capcom que, a pesar de su buena calidad, sale en Inglés y provoca los berrinches de muchos fans poco dados a la lengua de Shakespeare. En cualquier caso, los fans de Okami estarán, lamentablemente, sobradamente acostumbrados.





Valoración:

La Nintendo DS se resiste a morir en estos últimos compases de su vida y juegos como Okamiden son muestra de ello. Con un aspecto gráfico muy atractivo y una mecánica aparentemente entretenida el juego promete divertirnos y sorprendernos tal y como lo hizo su predecesor.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

Operation



www.whatisoperation.com

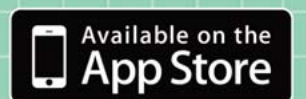








¡ Próximamente en tu iPhone, iPod Touch, iPad y Mac !





ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: capcom · **distribuidor:** nintendo · **género:** aventura gráfica · **texto:** castellano · **pvp:** 40,95 € · **edad:** +12

Ghost Trick

Detective Fantasma

Llega a España el último desarrollo del creador de Ace Attorney: Shu Takumi en los últimos suspiros de vida de la Nintendo DS y lo hace, milagrosamente, en perfecto castellano



Recordando los mejores juegos de DS, ahora que está al final de su vida, es imposible no pensar en la saga Ace Attorney y en Phoenix Wright. El humor y buen hacer que derrocha el argumento de los juegos de la saga es sin duda uno de sus principales atractivos. Y esto, no podía ser de otra manera, también se conserva en el juego que tenemos hoy entre manos: Ghost Trick. Este videojuego, pese a no pertenecer a dicha saga, está creado por Shu Takumi, el mismo hombre detrás de los juegos del abogado pelopincho. Con un argumento para nada convencional,unos gráficos muy trabajados y unos puzles muy divertidos, Ghost Trick se presenta como un juego muy atractivo.

Y es que tampoco es fácil encasillarlo en un género concreto. Se sitúa a medio camino entre la aventura gráfica, como sus her-

Lynne es un personaje fundamental en la trama. Aunque estaba destinada a morir en la introducción, Sissel la salvará y no será la última vez que aparezca





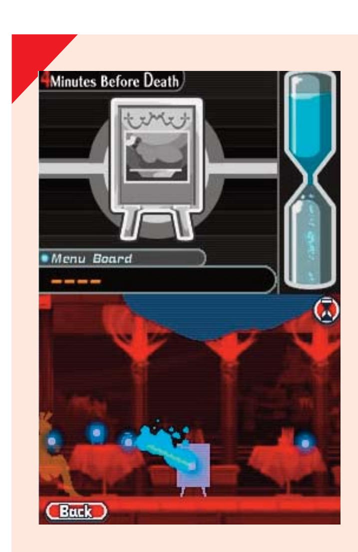


manos mayores, y los puzzles. Estas dos facetas son entrelazadas perfectamente, algo parecido a lo que podemos ver en los juegos de Layton, sólo que en este caso esos puzzles forman parte directa del argumento como luego veremos.

La historia es, sencillamente, magistral. Alguien que no conozca el juego y lea alguna sinopsis del argumento podría pensar que es una de esas "marcianadas" japonesas que nunca podrían tenerse en cuenta en occidente. Para nada. Como ya pasaba en Ace Attorney, puede ser disfrutado por cualquiera. Incluso el característico humor, presente en todos los juegos de Takumi, está más cerca de Europa que de Japón.

Al comenzar, vemos una escena un tanto extraña: un asesino, arma en mano, amenaza a una chica pelirroja y entre los dos un joven, en una postura algo rara, parece estar muerto. El protagonista, que no recuerda nada, acaba deduciendo que ese que está muerto en el suelo no es otro que él mismo. Cuando está pensando en cómo poder salvar a la chica acaba teniendo una charla con un flexo que le explica sus poderes especiales, que trataremos luego, y le anima a salvar a la mujer. Nuestro protagonista, Sissel, quiere recuperar sus recuerdos y saber quien es antes de desaparecer totalmente y para ello, al parecer, debe evitar que el asesino dispare a la chica ya que las historias de ambos están muy relacionadas. Así comienza el brillante argumento, bastante largo además, que nos mantendrá pegados a las dos pantallas, manteniendo la tensión en todo momento.

En el otro lado tenemos al otro pilar del videojuego: su juga-







Los escenarios están muy bien detallados y las animaciones de los personajes, muy carismáticos, son realmente buenas. DS comienza el año pegando francamente fuerte con Ghost Trick

4 Minutes Before Death

Water Pitcher

Examine



bilidad. Los “poderes fantasmales” que posee Sissel son la base de toda ella. Pongamos como ejemplo la escena que he relatado antes. Imaginemos que el fantasma quiere salvar a esa chica. Sissel puede poseer todo tipo de objetos y conseguir que hagan cierto movimiento. Puede abrir un paraguas, encender un ventilador, apretar un interruptor entre otras muchas cosas. En este ejemplo concreto, Sissel podría hacer subir violentamente una barrera de tráfico y, así, hacer que al asesino se le caiga su pistola. La chica correría, intentaría huir, pero el experimentado asesino seguramente recuperaría el arma y volvería a apuntarle.

Aquí tenemos otra característica importante. Existen dos planos, dos mundos entre los que podemos movernos. El real y el espectral. En el primero observamos los movimientos y acciones de los personajes y podemos usar uno de los “trucos fantasma” y en el segundo podemos desplazarnos entre los objetos para llegar al que nos interese. En ese mundo real la acción es continua. Es decir, independientemente de lo que hagamos, los personajes seguirán su curso, hablarán, se moverán, dispararán, etc. Y la única forma que tendremos de impedirlo es utilizar nuestros poderes con los objetos. Hay un tiempo límite para resolver los problemas y sobrepasar ese tiempo tendrá como resultado la muerte de alguien. Si fallamos, siempre podemos volver otra vez al “mundo de los cuatro minutos antes de la muerte” y volver a intentarlo. Para desplazarnos por los muchos escenarios se pueden usar teléfonos, con los que podemos movernos entre ellos sin problemas.

Los gráficos, por otra parte, son también muy buenos, con unos escenarios en dos dimensiones perfectamente detallados y unos personajes con unas animaciones muy logradas y un estilo muy particular. En todo momento tendremos la sensación de estar viendo algo “vivo”, los personajes tienen unos movimientos y forma de actuar particulares y además, como ya he dicho, la acción es continua. Por supuesto, no es este título quien fuerza al máximo la potencia de la consola, pero como ya ocurría en Phoenix Wright, la calidad de los sprites de los personajes y escenarios es notable y gozan además de un estilo propio.

La banda sonora tampoco se queda atrás en calidad. Los temas son muy pegadizos y vienen como anillo al dedo al carácter del videojuego. También tiene muchos puntos en común con la banda sonora de los Ace Attorney pero en esta ocasión tienen un aire algo más electrónico. Como pega, se utiliza en muchas ocasiones la misma canción y acaba resultando algo repetitiva. Esto ocurre sobretodo con el tema principal que aparece multitud de veces en el desarrollo del juego.

En definitiva, una joya más en el catálogo de Nintendo DS (y van...), probablemente una de las últimas con el cercano lanzamiento de la 3DS. Un juego con un argumento digno de Hollywood y con una gran originalidad, algo, quizás, complicado de encontrar hoy en día.



Conclusiones:

Un juego original donde los haya, con un argumento impresionante y unos gráficos muy bonitos. Sencillamente imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas.

Alternativas:

Nintendo DS siempre ha sido una plataforma muy propicia para las aventuras gráficas. Una buena alternativa es la saga Ace Attorney, del mismo creador, pero también existen otras muy buenas como Another Code o Time Hollow.

Positivo:

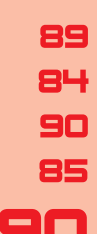
- Argumento extraordinario y extenso
- Gráficos y animaciones muy trabajados
- Totalmente en castellano, por suerte.

Negativo:

- Banda sonora algo repetitiva

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

gráficos	89
sonido	84
jugabilidad	90
duración	85
total	90



Una segunda opinión:

Shu Takumi lo ha vuelto a lograr: A la originalidad y variedad del juego, se suman la calidad del guión y de sus giros argumentales, así como un envidiable acabado gráfico y sonoro. Simplemente imprescindible si te gusta el género, o si tienes curiosidad.

Miguel Arán

desarrolla: bioware · **distribuidor:** ea · **género:** rpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Mass Effect 2

Al fin Shepard desembarcó......¡en PS3!

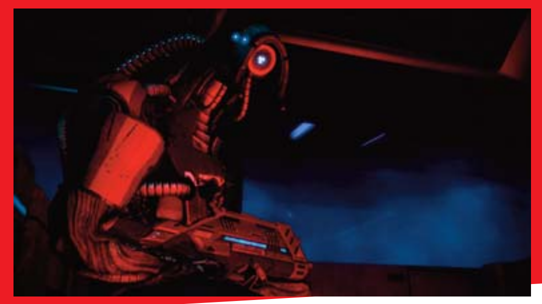
Mucho ha tenido que esperar la consola de sobremesa de Sony, para poder sentir en sus entrañas uno de los mejores rpgs del mundo digital. ¿Habrá merecido la pena tanta espera? Seguid leyendo y os quitaremos las dudas



Después de que fuera anunciado el pasado mes de agosto, los poseedores de ps3, entre los que se encuentra un servidor, hemos tenido que sufrir una ardua e impaciente espera para poder disfrutar de este título. Pero tarde o temprano todo llega y, como recompensa, los chicos de EA han desarrollado un nuevo motor y algunos extras, que desgranaremos más adelante.

Poco hay que hablar que no sepais ya de esta fabulosa saga pero, para los que esten algo despistados, os vamos a poner en situación: Mass Effect 2 nos lleva de nuevo a ser Sheppard, el primer Espectro de la humanidad, algo que se vio en el primer juego, y que tendrá que averiguar porque una raza alienígena altamente avanzada está intentando eliminar a la humanidad. Para conseguirlo tendrá que reunir un equipo que le ayude en este co-

Cuando salió el primer Mass Effect todo jugador sonyer tenía la esperanza de poder tenerlo. Ahora se pueden redimir con la segunda entrega de esta saga



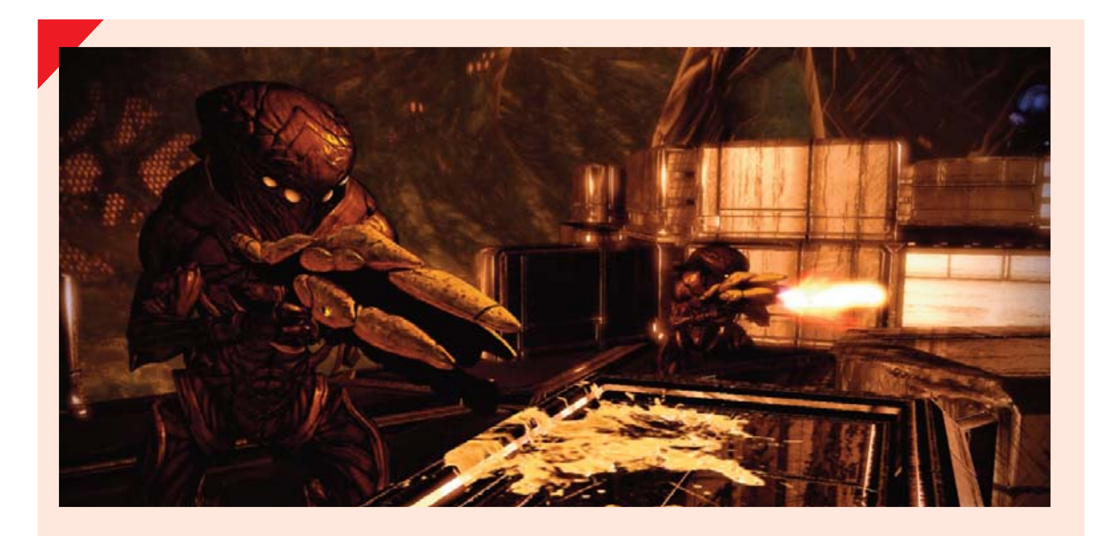


metido, algo que no será sencillo. Y ya que hemos mencionado la primera entrega, hay que decir que esta no saldrá en la consola de Sony. Ya que esta fue financiada por Microsoft. Pero no os preocupéis puesto que, al no poder disfrutar de la primera entrega en dicha plataforma debido a los motivos anteriormente citados, Bioware se ha currado por todo lo alto un bonito cómic interactivo para narrarnos la historia del primero.

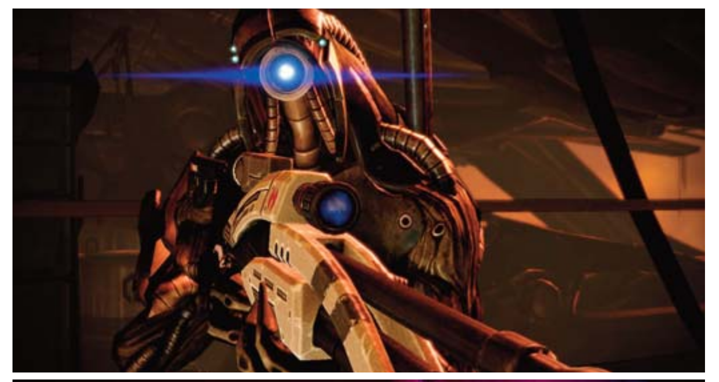
El cómic consta de unos 15 o 20 minutos, en los cuales podremos enterarnos de quién es Shepard y en los que tendremos que tomar alguna que otra decisión para saber como estará definida la historia en Mass Effect 2.

Una vez puestos en situacón vamos a comentaros las diferencias respecto a la versión de xbox. En primer lugar hay que decir que, como ya se adelantó en su momento, la edición de la consola de Sony trae consigo de forma gratuita los packs de expansión Overlord, Corredor Sombrío y Kasumi: La Memoria Robada. Un punto más a favor del rendimiento coste-vida útil de la versión que nos ocupa.

Entre esto y su apuesta por un Modo Historia sólido, profundo y de larga duración, el título del estudio canadiense es, una vez más, la demostración de que Campaña Individual y rejugabilidad no tienen por qué ser elementos opuestos, y demuestra también que el multijugador no es el único método para que un videojuego no acabe cogiendo polvo en un cajón nada más terminarlo. La fortaleza del programa en este sentido reside no sólo en su jugabilidad brutalmente consolidada en la fusión de géneros, sino también en el empuje que a la hora



El nuevo motor gráfico ya se deja notar por la circuitería de PS3. Con un nivel elevado de detalle y una optimización notable, podemos empezar a ver un atisbo de lo que podremos llegar a ver en la siguiente entrega que, sin duda, promete bastante









de volver a sumirse en su mundo supone el contar con oportunidades tan diferentes de superarlo una y otra vez.

La segunda mejora es la incorporación de una versión optimizada del motor gráfico original, el cual ya veremos en en Mass Effect 3 que sale este año. Para empezar, comentaremos lo referente a escenarios, los cuales se muestran ahora con mucho más detalle y en todo momento podremos apreciar detalles exactos en edificios u estructuras que se encuentran en la lejanía. Todas las texturas y modelados de los escenarios han sido realizados con mucho más cuidado que en la versión de Microsoft.

En lo referente a personajes, estos han sido cuidados al máximo, mejorado en ciertos aspectos su apariencia física. Además, muestran unos movimientos mucho más realistas y detalles en la armadura que simplemente son mucho más apreciables. Otro punto a destacar está en los rostros de los personajes.El videojuego ahonda en los primeros planos para las secuencias cinemáticas y las charlas, y dada la importancia que tiene todo el elemento conversacional en cualquier videojuego de BioWare, todos ellos gozan de un nivel fantástico. Donde las expresiones faciales y sus animaciones rayan a un alto nivel. En definitiva, la mejora se nota aunque despues de un año la diferencia no es tan abismal como cabria esperar. Habrá que ver si en la tercera entrega podemos ver una mejora sustancial.

La IA de los enemigos en ocasiones peca de llevar a cabo maniobras verdaderamente suicidas, pero lo peor son algunos ocasionales problemas con la IA aliada y su trazado de rutas, que



puede llevarles a rezagarse y no cruzar a tiempo alguna puerta que se cierra a nuestra espalda, o incluso a llevar a cabo desconcertantes itinerarios para cumplir nuestras ordenes, torpes maniobras que pueden llegar a acabar con sus vidas por exponerse innecesariamente al fuego enemigo.

Las expresiones faciales son uno de los puntos fuertes de esta saga. Se nota el cuidado puesto en ello

En cuanto al apartado jugable, cabe decir ques es practicamente igual que la versión de xbox e incluso algo más depurada, un control muy intuitivo, con una respuesta casi instantanea, por la cual, la experienza se hace muy agradable.

Por lo que respecta al sonido la banda sonora es sensacional, muy innovadora, original e inspirada, los efectos cumplen con mucha calidad y el doblaje en inglés –el videojuego llega a España con la única traducción de sus textos- es sencillamente soberbio.

Para terminar, hay que comentar un "pequeño" bug a la hora de cargar una partida guardada, por el cual el archivo se corrompe y no se puede continuar donde se guardó (parece que esta generación de consolas está predispuesta a tener bugs"). Y aunque nosotros no hemos tenido el "placer" de sufrirlo, nos ha llegado la informacion de que se está preparando una actualización para poder subsanar dicho bug



Conclusiones:

Sin lugar a dudas, la espera ha merecidola pena. Mass Effect 2 le queda que ni pintado a la consola de sony, y más aún con la inclusión de los DLC y el nuevo motor gráfico. Una compra recomendada.

Alternativas:

Resulta muy difícil buscar una alternativa a este juego. Lo mas semejante es la saga Fallout

Positivo:

- La calidad gráfica
- La inclusión de DLC en el disco

Negativo:

- Que no se haya doblado al castellano
- Perdida de calidad gráfica en DLC

TEXTO: JORGE SERRANO

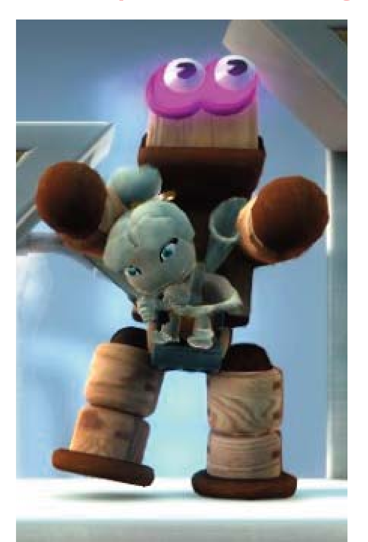
gráficos	95
sonido	90
jugabilidad	90
duración	92
total	91

desarrolla: media molecule · **distribuidor:** sony · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +7

LittleBigPlanet 2

Regresan los peluches de trapo

Media Molecule ha vuelto a enamorarnos con un juego que es capaz de incluir novedades de un calibre inimaginable, y sin embargo mantener la esencia que encumbró al original



Han pasado ya más de dos años desde que LittleBigPlanet asombrara al mundo. Pero aun en este periodo, no han sido pocas las voces críticas que se han alzado en contra de la encubierta complejidad que escondía el proclamado como editor intuitivo. Han sido dos años de desarrollo y una cantidad ingente de feedback lo que ha echo posible que LitteBigPlanet 2 sea lo que es. Muchísimo más potente. Muchísimo más profundo. Muchísimo más versatil. Y sin embargo, exponencialmente más sencillo.

Como ya ocurriera en la aventura original, el juego nos vuelve a ofrecer la posibilidad de vivir un modo aventura. En el, con unas mínimas nociones argumentales, debemos sobrepasar los 50 niveles que el juego nos ofrece. Comparativamente, la historia que nos presenta sale perdiendo con la que ya tuvimos ocasión de disfrutar en 2008. No resulta tan atractiva y seguramente acabemos dejándola de lado para profundizar en la verdadera experiencia

Los sackbots llegan al universo de LBP2. Pequeños autómatas que podremos configurar a nuestro gusto

que LBP2 es capaz de ofrecernos: la edición de niveles.

Muchas han sido las novedades introducidas. Algunas de una importancia y de un calibre inusitado que realmente nos hacen preguntarnos donde pueden estar los límites del juego. Todo, absolutamente todo lo que tienes en mente, puedes recrearlo en mayor o menor medida en el universo de los sackboys.

La primera gran novedad en ese sentido es la introducción de mecanismos complejos, y su control a distancia. Lejos quedaron ya la época donde debiamos controlar todo con un personaje. Ahora, gracias a las bondades de la tecnología y la electrónica introducidos en este universo, podemos controlar casi cualquier elemento a distancia. Además podemos configurar su comportamiento según sea el botón que lo haga interactuar.

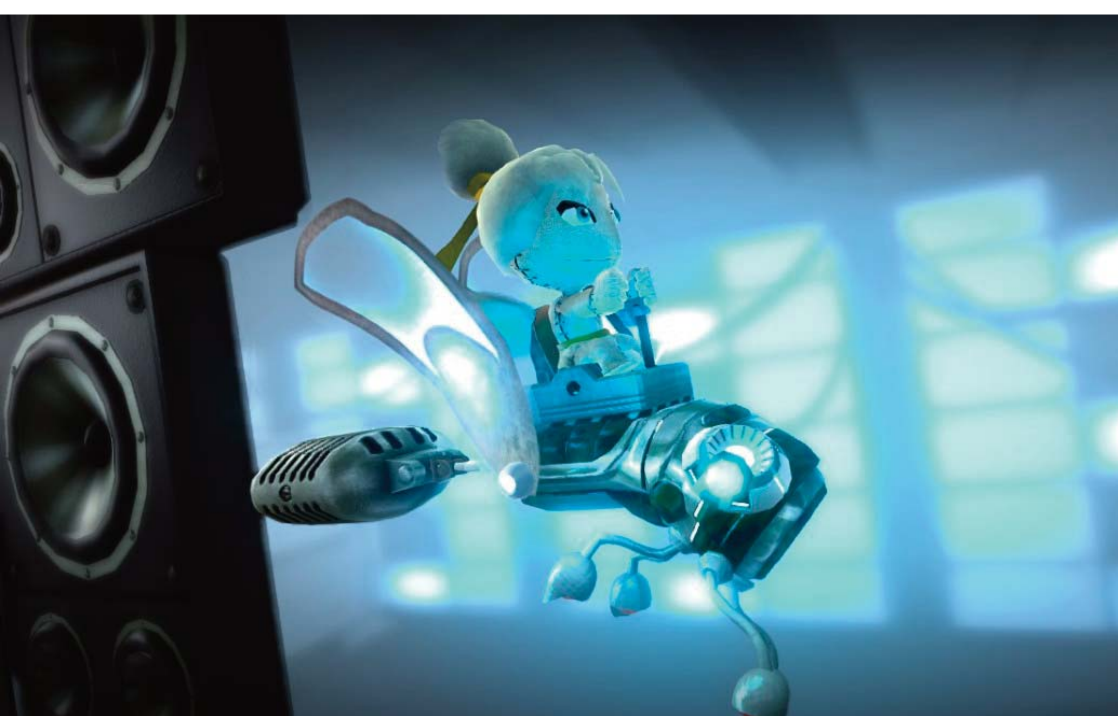
La segunda, aunque aparentemente no tan importante, es la introducción del agua como elemento interactivo. Ahora los sackboys pueden nadar, bucear y podemos colocarlos en diferentes niveles. Como complemento, y dada la escasa capacidad pulmonar de nuestros pequeños héroes, se han introducido dos items que nos ayudarán a sobrellevar nuestros paseos submarinos, la bombona de oxigno y las cápsulas, muy similares a las que usaba Sonic.

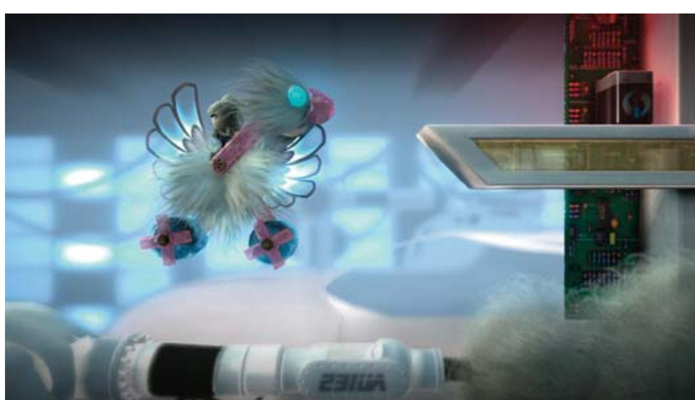
La tercera que nos sorprendió y muy gratamente es la posibilidad de crear escenas cinemáticas. Sí, lo habéis leido bien. Ahora podemos argumentar nuestras "historias" con videos que podemos rodar a nuestro antojo. Y no solo introductorios, sino que estas pueden activarse en diferentes puntos del escenario. Pero si emular a James Cameron no es suficiente, también pode-

Y lo que hay detrás...

Desde su lanzamiento, LBP ha gestado una comunidad brutal. No en vano el ritmo de creacion de niveles ha sido de casi 100.000 al mes, situando el número de mapas bastante por encima de los 2 millones. Sin embargo la excesiva libertad no ha estado exenta de polémica. Miles de niveles sufrieron su eliminación por el hecho de estar "demasiado" inspirados en IP's licenciadas. Una verdadera pena, porque entre los niveles "caidos", había auténticas maravillas que mostraron al mundo el verdadero potencial que hay detrás del título de Media Molecule.

Por cierto, gracias a la excelente iniciativa de la desarrolladora, todos esos niveles son perfectamente compatibles con esta segunda entrega. ¡Y lo que va a crecer esta nuestra comunidad!







mos plantar cara al mismísimo Uematsu con el potente editor musical que se ha incluido. Podemos diseñar nuestras propias BSO gracias a un curioso minijuego. O directamente grabar las voces de los personajes que van a interactuar en nuestra pequeña gran historia. Atrás quedaron los engorrosos bocadillos de diálogos.

La penúltima de las grandes novedades introducidas responde al nombre de los sackbots. Estos entes, habitantes de nuestro escenario, poseen una IA predefinida que podemos modificar a nuestro antojo. Gracias a ella podemos darles ordenes básicas de patrulla, interacción o diálogo, de la misma manera que podemos hacer que sean amigos, enemigos o simplemente, meros actores de la cinemática de turno. Las posibilidades que ofrece son francamente asombrosas.

Y ya acabando, tal vez el





mayor avance introducido es la posibilidad de poder utilizar la lógica en el juego. Bien sea simple, o compleja, lo que traducido en materia de juego significa que podemos dotar nuestro escenario de condicionantes para poder ser superado, desde simples como que para abrir un portal tengamos que haber realizado una acción previa, a infinitamente más enrevesadas. El límite lo marca uno mismo. Y el mundo está lleno de mentes enfermas que van a exprimir sus cerebros con el único fin de que suframos (y disfrutemos) sus enrevesadas creaciones.

Es tal vez en este punto donde el juego se muestre como un no apto para todo tipo de jugadores. Para disfrutar de LBP2 hay que meter una cantidad ingente de horas en su editor. Vale, hay dos millones de niveles reutilizados de la comunidad de su predecesor. Pero no es lo mismo. Tu puedes buscar y jugar un nivel que aparentemente sea de tu agrado. Pero ten por seguro que la persona que está detrás de su diseño habrá disfrutado mil veces más que tú el juego por el simple hecho de haber exprimido todas sus posibilidades. Si eres de los primeros, tal vez el juego no te llege a satisfacer nunca.

Media Molecule ha querido desde el principio hacernos sentir auténticos programadores. Que todo lo que esté en nuestra imaginación, seamos capaces de llevarlo a un mundo pseudotridimensional. Y para ello nos a dotado de todas las herramientas que podamos soñar. Y ahora debemos decidir si coger el guante, y adentrarnos en este fantástico mundo.

Conclusiones:

Si buscas un plataformas. No te va a llenar. LBP2 juega en su propia liga. Su punto fuerte reside en crear y compartir. Y si no te va al menos el primer punto... va a ser complicado que te guste.

Alternativas:

Podríamos decir que su alternativa es la primera parte. Pero al reutilizar todo el material de su comunidad y al haber potenciado sus herramientas, LBP2 ha erradicado la alternativa ofreciendo un simple mas y mejor.

Positivo:

- Posibilidades de creación infinitas
- Lo nuevo es mucho y muy bueno

Negativo:

- Modo historia (muy) flojo
- Si no te gusta el editor... no es tu juego

TEXTO: GONZALO MALEÓN

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	90
duración	100
total	**88**

desarrolla: visceral · **distribuidor:** ea · **género:** survival horror · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Dead Space 2

Isaac Clarke revive su pesadilla

Después de sorprendernos con la primera entrega, Visceral Games nos vuelve a traer este survival espacial, el cual ha sido esperado como agua de mayo. Veremos si logran impactarnos como el anterior



Tras la gran acogida recibida en su primera entrega, no era una sorpresa que llegara a producirse una secuela. ¡Pues si señores! ya la tenemos aquí. Y la verdad es que a primera vista las sensaciones son excelentes, nada más poner el juego ya empiezas a notar esa sensaciñon de intraquilidad y tensión por todo tu cuerpo, y es que el espacio impone....y mucho.

Para situarnos un poquito, en Dead Space 2 nos tocará volver manejar a Isaac Clarke, protagonista de la primera entrega. Justo después del incidente en el USG Ishimura, Clarke es recogido por la estación Titan, donde es sometido a diferentes pruebas psicológicas.

El Ishimura deja su paso a The Sprawl, una ciudad espacial de increíbles dimensiones que será el nuevo telón de fondo para nuestra aventura. Esto se traduce no sólo en una mayor variedad de escenarios, sino también en infinidad de nuevas situaciones y retos a los que plantar cara.

la gran ambientación lograda hace que estés con una angustia constante pero con ganas de más

Al contrario de lo que pudimos ver en el primer Dead Space, donde los primeros minutos eran bastante tranquilos; Dead Space 2 comienza con unas elevadas dosis de acción. Nosotros llevamos una camisa de fuerza puesta y estamos muy débiles (debido a los experimentos médicos que estaban llevando a cabo con nosotros), pero de repente en nuestra planta aparecen varios tipos de necromorfos y nos tocará echar a correr. Por fortuna, al poco de empezar daremos con uno de los doctores, que nos liberará para que podamos volver a mover los brazos… aunque nos sigue faltando todo el equipo para hacer frente a toda la horda de necromorfos que están por aparecer. Y hasta aquí podemos contar, lo demás lo dejamos para que lo podáis disfrutar por vuestra cuenta.

Si no tuvimos la fortuna de jugar a su predecesor, el nuevo título de Visceral Games ofrece la posibilidad de visualizar un vídeo en el menú de extras en el que se nos explica no sólo lo que pasó en la primera parte, sino también algunos aspectos sobre el contexto futurista en el que se ambienta la saga: Una humanidad amenazada por la falta de recursos comienza a explorar el futuro con las naves Space Cracker, destinadas a explotar los recursos de otros planetas y cuyo mayor representante es el Ishimura que servía como telón de fondo a la primera entrega.

Los mecanismos de jugabilidad de Dead Space 2 son bastante similares a los que se pudieron ver en el original. El sistema de control se asemeja en muchos aspectos, y a esto hay que sumarle que las habilidades son prácticamente las mismas.

El miedo que destila el juego, una vez más, viene en

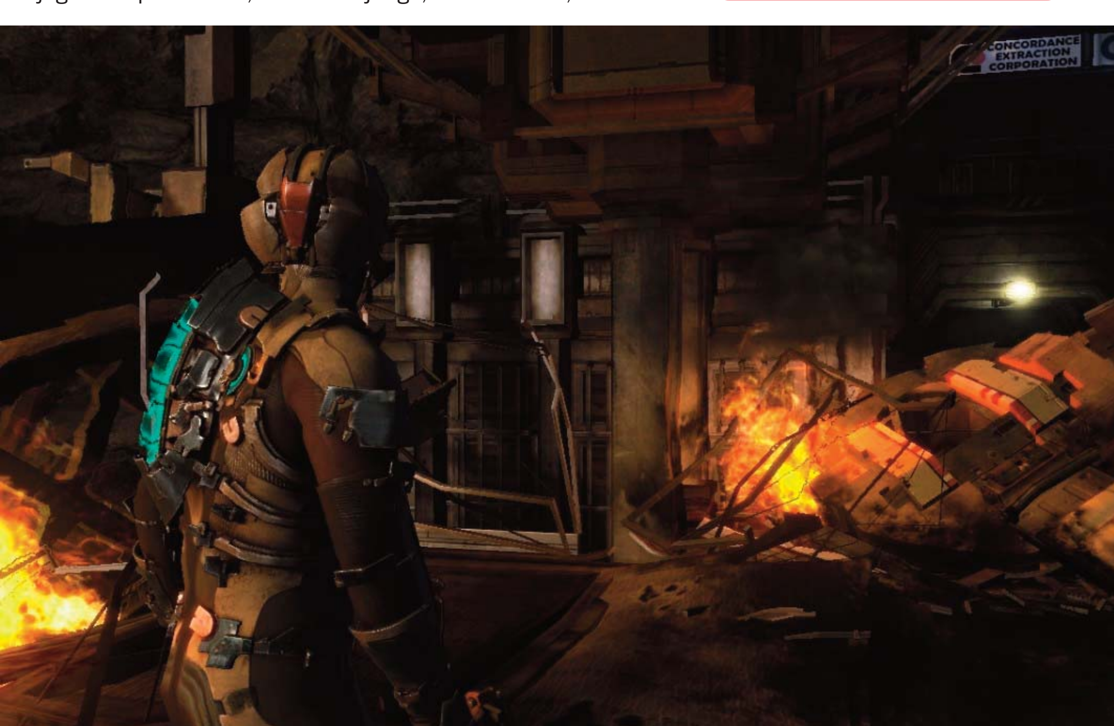
Miedo en compañía

Sin duda alguna una de las grandes novedades de esta saga es su modo multijugador.

El modo Humanos contra Alienígenas es la única oferta que en este sentido trae consigo Dead Space 2, una modalidad que lógicamente divide a los jugadores entre "clones" de Clarke y Necromorfos.

El concepto es algo similar al del genial Left 4 Dead aunque, lógicamente, mucho más limitado.

El número de mapas no es muy amplio, pero aún así es más que suficiente para pasar un rato muy entretenidos. No es tan divertido como el modo campaña, pero aún así se convierte en una parte del juego muy interesante, y que objetivamente debe recibir valoraciones muy positivas. Además, el rendimiento es óptimo.





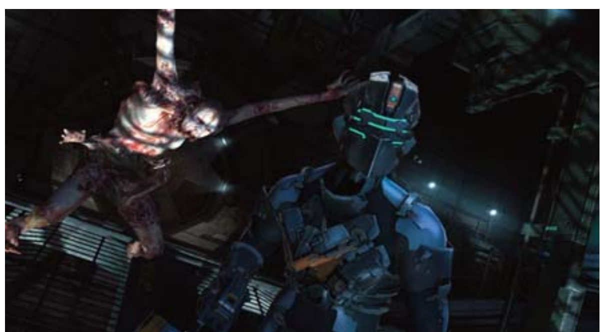


mayor medida del instinto de supervivencia del usuario que de lo que podemos extraer del propio videojuego, más inclinado hacia los sustos y al pavor a perder nuestro avance que al terror en sí mismo.

A nivel visual, Dead Space 2 es un título que mantiene la línea de lo visto en el original, aunque con las lógicas mejoras experimentadas por los dos nuevos años de desarrollo invertidos en la secuela. La dirección artística, por ejemplo, en algunos sentidos es muy similar a la del primer título, aunque con una inyección de variedad en el formato de los escenarios mucho mayor.

El diseño de Isaac es muy similar, aunque con algunos cambios en el traje, y los Necromorfos siguen contando con la misma base de criaturas, aunque notablemente aumentadas con algunas incorporaciones espectaculares y aterradoras como los siniestros niños -inevi-





tables en cualquier juego de Visceral Games que se precie- o los peligrosos Pukers que vomitarán ácido sobre Clarke.

La variedad de los escenarios es uno de los triunfos de Dead Space 2, aunque no por ello se han olvidado de dotar a cada uno de los escenarios de ese aire tétrico que tanto acongoja a los atrevidos que se decidan a jugarlo.

En lo tocante a la tecnología el título continúa ofertando las más que notables físicas y demás elementos que ya brillaron en el original, aunque en esta ocasión los mejora notablemente con nuevas técnicas de iluminación, mayor variedad de animaciones y movimientos y un acabado muy superior en todos estos campos. La tasa de imágenes por segundo, por si fuera poco, es mucho más fluida y estable que en su predecesor, y algunos aspectos como la mayor atención prestada a la gravedad cero y el tratamiento brillante y tremendamente cinematográfico de la perspectiva contribuyen a mostrar el gran paso adelante llevado a cabo por Visceral Games en este campo.

Sin duda alguna, el sonido es el apartado más espectacular e impresionante de Dead Space 2, lo cual tiene mucho mérito si tenemos en cuenta el elevado nivel de calidad que muestra en todo momento. Basta con escuchar cada pequeño e indescifrable ruido, los alaridos de los humanos que están a punto de caer en un ataque de necromorfos, etc. Cada pequeño detalle del apartado sonoro de Dead Space 2 está estupendamente cuidado.

Conclusiones:

En esta entrega, la saga se consolida como una de las más representativas en este género. El salto de calidad se deja ver en todos los aspectos. Además en esta ocasión la tensión se te disparará más que en su predecesor.

Alternativas:

Si no jugaste a la primera entrega ahora es el momento (se puede encontrar a buen precio) y así poder disfrutar mucho más de su secuela

Positivo:

- Te mantiene en tensión toda la partida
- Excelente apartado sonoro y ambientación

Negativo:

- Le falta algo de innovación
- Puzzles algo simples

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	88
sonido	98
jugabilidad	89
duración	87
total	**86**

desarrolla: namco · **distribuidor:** namco · **género:** arcade · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 800msp/9,90 € · **edad:** +3

Pac-man Championship Edition DX

Comecocos S.XXI

Quien no ha jugado al Pac-man, o es que es un chavalín o es que en su infancia no ha tenido acceso alguno a los videojuegos. El comecocos ha sido historia viva de los videojuegos. Y ahora regresa a PSN y XBLA



Los chicos de Namco Bandai han querido homenajear estas tres décadas sacando un nuevo juego con la esencia más clásica, pero que a su vez supiera mostrarse fresco y actual. Os hablo de Pac-man Championship Edition DX.

¿Qué o quién es Pac-man?

Pac-man es un bicho redondo y amarillo que, encerrado en un laberinto, debe comer tantas bolas como se le pongan delante para ir sumando puntos. Esta peculiar bola con boca (los ojos, brazos y piernas vendrían más tarde) es el personaje que da nombre al videojuego, y lleva conviviendo con nosotros desde las primeras etapas de la industria.

Su protagonismo siempre ha venido compartido, ya que el clásico arcade no sería un reto sin los enemigos del comecocos: los fantasmas. Estos espectros se encargaban de hacer que cada partida fuera sufrida, bloqueándonos el paso y siguiéndonos por todo el laberinto para acabar con nosotros. Aunque Pac-man siempre ha tenido un aliado: un power-up en forma de bola más grande que le permite cambiar las tornas y hacer que la presa pase a ser el cazador.

Todo esto es, en esencia, lo que el Pac-Man original brindaba

al jugador, sin ofrecer un objetivo o reto más allá del de conseguir la más alta puntuación para colocarte en el ranking de los mejores jugadores.

¡Me vas a contar a mí lo que es Pac-man!

Era necesario contar de dónde viene Pac-man Championship Edition DX ya que, como buen homenaje realizado por el treinta aniversario del original, mucho se basa en el clásico sistema de hacer puntos y puntos a base de comer bolitas, ítems y fantasmas. Pero ofrecer más de lo mismo sin un ápice de innovación sería abusar de una fórmula repetida y desgastada por muchos. Ahí es donde entran los cambios de la nueva versión, que consiguen que volvamos a coger el comecocos con la misma ilusión de antaño.

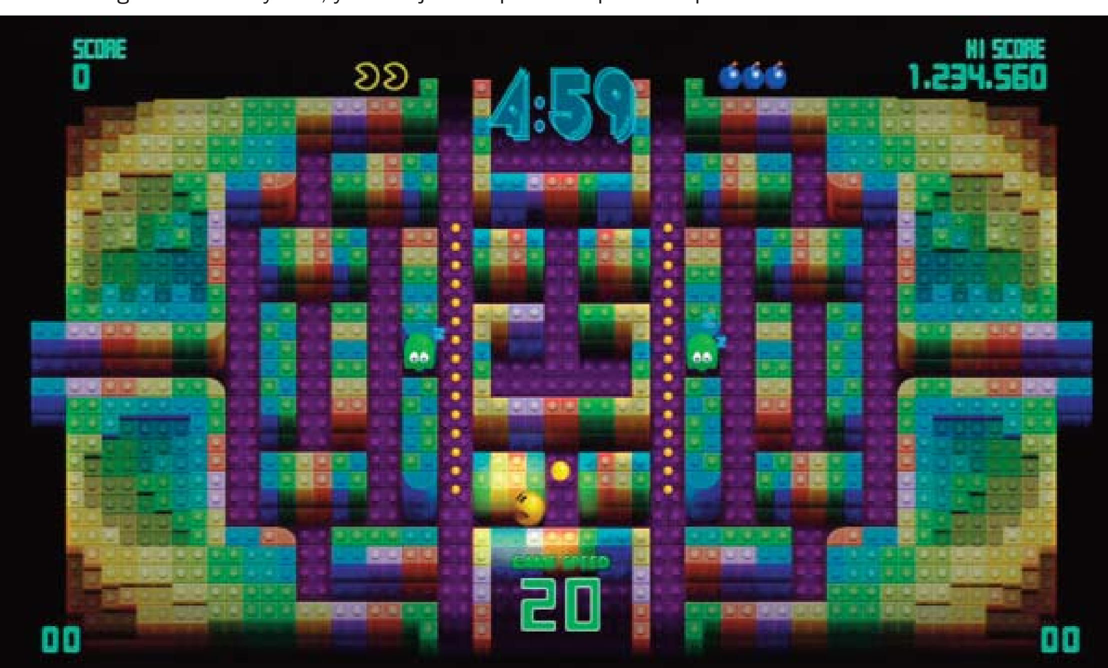
Si en los primeros juegos del clásico todo consistía en la supervivencia y en la puntuación, en la nueva versión la cosa es algo diferente. Mantenerte con vida ya no es algo tan sufrido y vital, y al caer en combate no es tan importante el hecho de haber perdido una de tus vidas como sí lo es el par o tres de segundos que habrás malgastado para volver al laberinto. A fin de cuentas, ni las vidas escasean ni tu enemigo más importante es la horda de fantasmas. Ahora tu peor pesadilla será el tiempo.

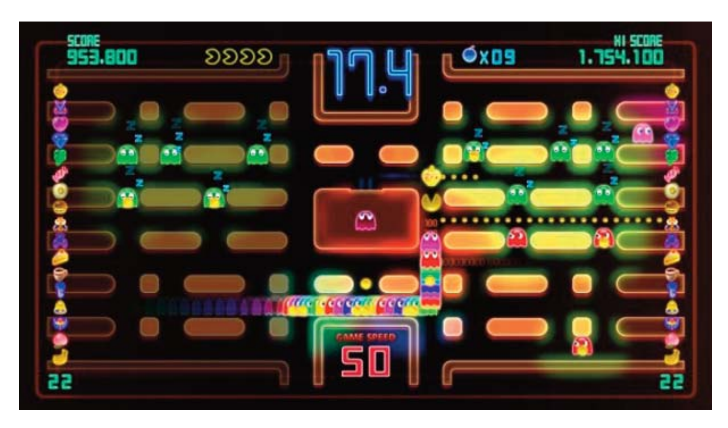
¿Tiempo? ¡Así que después de todo es verdad que no es el mismo clásico!

La esencia de intentar sobrevivir cuanto más tiempo posible para conseguir pasar de nivel y hacer así más puntos, ha desaparecido por completo en Pac-man Championship Edition DX. De hecho, todo se ha montado para que las partidas no se alarguen más de diez minutos, repartiendo a lo largo de ocho niveles un conjunto de pruebas a superar. Algunos de los desafíos consistirán en puntuar todo lo que puedas en el nivel durante cinco o diez minutos, otros te pedirán que te hagas con un número determinado de objetos especiales que irán apareciendo conforme vayas limpiando el área de bolas, y unos últimos sólo se podrán completar si en una partida consigues acabar de una sola tirada con más de treinta fantasmas.

La clasificación de cada prueba te será puntuada con una letra que, de mejor a menor, puede ser una de las siguientes: “S”, “A”, “B”, “C”, “D” o “E”. Además, tu puntuación final se compartirá con la de los demás usuarios a través de internet, por lo que rápidamente sabrás en qué posición del ranking mundial de la prueba en concreto te encuentras.

Conseguir la mejor puntuación no es algo tan simple como ir detrás de las bolas esquivando fantasmas. Es más: comer bolas es lo que menos puntos te va a dar a lo largo de cada partida, siendo lo que más te va a ayudar a subir peldaños en el salón de la fama el comer fantasmas. Como ya he dicho, aquí los fantasmas no son tu peor enemigo, y eso que su cantidad se ha multiplicado. De los cuatro fantasmas del







clásico hemos pasado a ver decenas en pantalla, lo cual no significa que haga el juego más difícil. De hecho, lo que hace es añadir un componente más estratégico a cada partida, ya que lo que más puntos nos va a dar es comer a muchos fantasmas en cadena. Esto será fácil ya que ahora puedes hacer que todos los enemigos te sigan al unísono en fila india, como si bailaran una conga. Así, cuantos más fantasmas sepas alinear, más comerás cuando tengas la ocasión de hacerlo.

Los fantasmas deberían ser tu objetivo cuando debas simplemente conseguir puntos o comer el máximo de fantasmas. Ahora bien, si tu desafío es conseguir cierta cifra de ítems la cosa cambia, ya que éstos lo que harán es que pierdas tiempo. Aquí lo mejor es ir a por las bolas y los puntos, ya que cuando limpias una zona es cuando aparece un nuevo ítem. Debes saber que en ésta



versión del comecocos no solo cuenta tu habilidad y tu rapidez de reacción, sino que también hay un papel para tu capacidad de análisis. En el juego verás que todo tiene un patrón, y reconocerlo cuanto antes para buscar la mejor alternativa te llevará a ganar unos segundos que aquí, más que nunca, son oro puro.

¿Algo más que deba saber?

¿Aparte de lo adictivo que resulta jugarlo? Sí, hay algunos detalles más que hay que comentar. De hecho, el detalle es algo que ha sido muy cuidado en el juego, algo que siempre se agradece. Para empezar, dejadme que os hable de dos incorporaciones estrella en la jugabilidad: el tiempo bala y las bombas. Estas dos armas nos servirán para subsanar los errores que hayamos podido cometer. El tiempo bala se activa automáticamente cuando nos encontramos cara a cara con un fantasma, dándonos más tiempo para pensar en una retirada o una ruta de escape. En cuanto a las bombas, nos permitirán darnos un respiro momentáneo de la persecución de los fantasmas, devolviéndolos por un par de segundos a su jaula. Su uso no es automático, y además está limitado, por lo que aquí hay que jugar con cabeza y gastarlas únicamente cuando no haya más opción.

Como veis, hay mucho que decir de su jugabilidad, pero también hay mucho mimo puesto en el apartado técnico. Aquí hay que citar obligadamente que cada nivel puede ser jugado con hasta ocho diferentes skins o, lo que es lo mismo, variaciones en el diseño y los colores de cada laberinto. También podremos cambiar el estilo de los personajes (hay seis distintos para Pac-man y los fantasmas) y la música que nos acompañará durante la partida (a elegir entre cinco melodías electrónicas y moviditas). Gracias a estas opciones cada partida puede parecer todo un mundo distinto.

Para acabar, os quiero confirmar que el juego guarda alguna que otra sorpresilla más, como un modo libre o la posibilidad de jugar cualquiera de los ocho niveles a oscuras, donde sólo verías a tu comecocos y a sus perseguidores. En definitiva: el Pac-man de siempre, como nunca.

Conclusiones:

Una excelente revisión del clásico de Namco.Pac-man sigue ofreciendo las mismas sensaciones para todos aquellos old-school que hace 30, 15 o 5 años. Sabes lo que encierra. Sabes de su simpleza. Y aun así, te sigue enganchado.

Alternativas:

Cualquier juego de Pac-man es una alternativa. Ahora bien, probablemente estemos ante el mejor remake del eterno comecocos. Si buscas uno, no lo dudes y hazte con el.

Positivo:

- Entorno muy atractivo
- Simpleza que engancha

Negativo:

- Puede ser simple para los noveles
- Paleta de colores a veces estridente

TEXTO: BLADE-FM

gráficos	60
sonido	90
jugabilidad	90
duración	80
total	85



desarrolla/distribuye: NG:Dev.Team · **género:** shooter vertical · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 32,95 €

Fast Striker

El mayor cartucho de Neo-Geo, ya en Dreamcast

Tras desarrollar y distribuir Last Hope y su ampliación, Pink Bullets, para Neo-Geo CD y Dreamcast, NG:Dev.Team vuelve a la carga con Fast Striker para Neo-Geo MVS... y por fin, también para la 128 bits de Sega



Somos la última esperanza de un mundo azotado por la guerra y el hambre. Un pequeño grupo de 3 héroes se lanza a la batalla a través de un misterioso agujero en el espacio-tiempo...

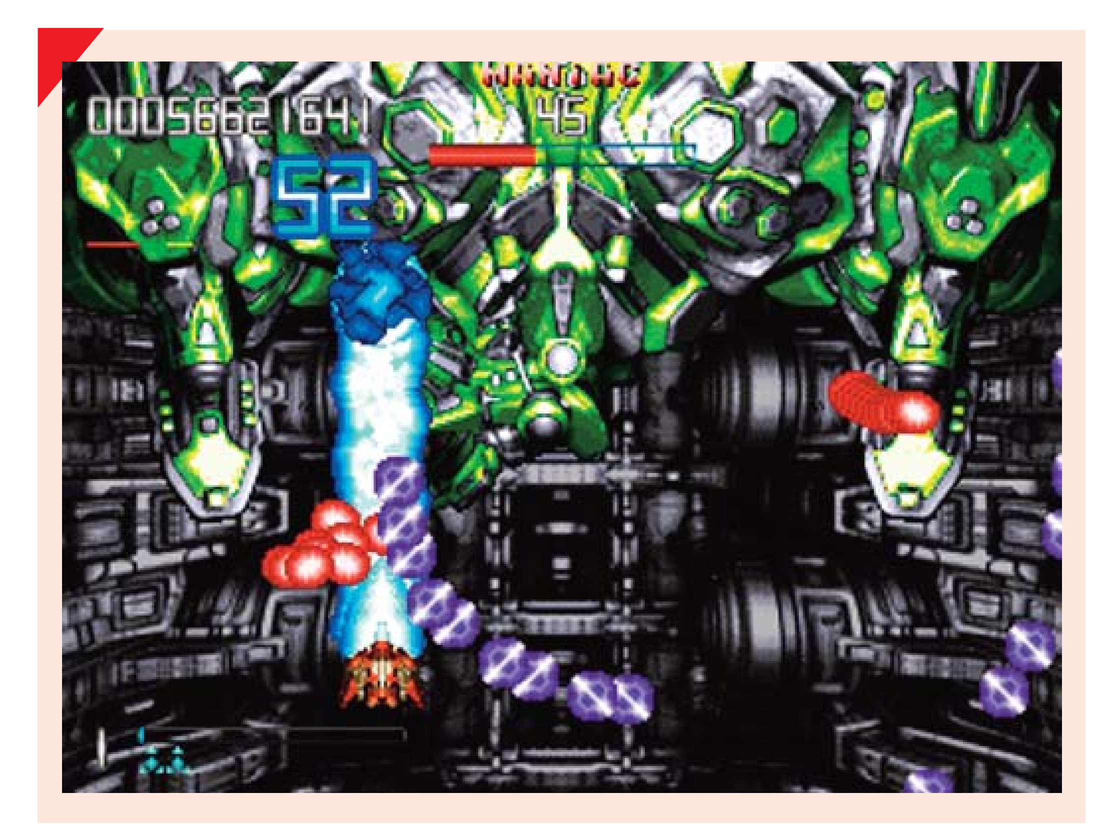
Desgraciadamente, nada de esto tiene que ver con Fast Striker. Concebido como un típico y completo maniac shooter para Neo-Geo MVS, ha cosechado un éxito nada despreciable (para tratarse de una producción independiente) en salones recreativos japoneses incluso a pesar de su elevado precio. La historia, como no tardaremos en comprobar, brilla por su ausencia. Ni en el manual ni en el juego en sí tendremos ocasión alguna de saborear un ápice de argumento. Aunque también es cierto que, para sentarnos a jugar a un shooter 100% arcade y disparar como posesos con el objetivo de hacer las cadenas más largas

El kit MVS de Fast Striker, ahora agotado, se podía adquirir desde la web de los autores por un módico precio... de más de 500 euros

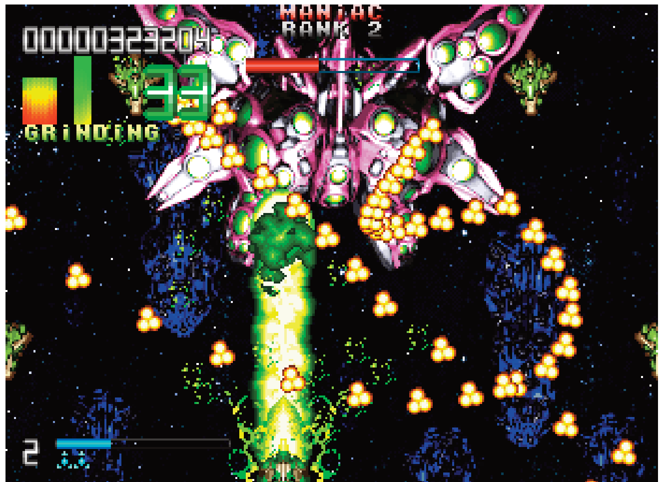
posibles, ¿qué importancia tiene eso?

Fast Striker, ya en serio, nos ofrece un espectáculo visual de lo más interesante, y un auténtico récord de megas para un cartucho de Neo-Geo (más de 1500, el mayor de la historia), que se emplean principalmente en el impecable efecto de tridimensionalidad del que gozan los fondos de sus 6 niveles (un efecto impresionante para Neo-Geo, pero que se hace algo repetitivo, incluso pobre, en la 128 bits de Sega). En su versión Dreamcast, que hoy nos ocupa, la procedencia MVS del juego se hace obvia desde el mismo inicio: el diseño de rotulación (puntuación, número de créditos, nivel de dificultad, “how to play”), la falta total de extras y, sobre todo, la resolución, evidencian que se trata de un port 1:1 del original de Neo-Geo, para bien y para mal.

Para empezar, la resolución 240p de Neo-Geo, si bien se utilizó durante años en cantidad de juegos de lucha, plataformas y un largo etcétera en la consola de SNK (y los clásicos de Capcom no andaban muy lejos), resulta algo escasa cuando comparamos Fast Striker con las auténticas joyas del género en Dreamcast, una plataforma muy bien servida de shooters, tanto verticales como horizontales. Los grandiosos Ikaruga y Under Defeat hacían buen uso de la facilidad de la consola para mostrar texturas, efectos de luz y sombra en tiempo real, transparencias, etc. Fast Striker, por su parte, no deja de ser un matamarcianos de la vieja escuela (lo cual no es necesariamente negativo) con un aspecto a la altura de su generación anterior. Dicho de otro modo, estamos ante un buen juego que, dadas las limitaciones técnicas de la plataforma para la que fue diseñado, tal vez encajaría mejor en Saturn que en Dreamcast. Al estar convertido de un cartucho arcade sin más, carece totalmente de extras, opciones, armas desbloqueables, vídeos o cualquier otro elemento que pudiéramos esperar. Sin embargo, ¿acaso no somos agradecidos los fans de esta consola de culto? ¡Por supuesto! De hecho, no es difícil apreciar los puntos fuertes de este juego, aunque sus carencias salten igualmente a la vista. Y la razón









es que Fast Striker para Dreamcast es un arcade al 100%, con todo lo bueno (y lo malo) que eso conlleva: la falta de extras o de una mayor resolución se ve compensada por una banda sonora techno con mucho ritmo, que ambienta adecuadamente cada nivel (aunque si el estilo musical te horroriza, mal vamos), enemigos variados y llenos de color y animaciones fluidas, un control muy logrado y, sobre todo, una dificultad alta pero asumible.

¿Cómo se consigue esto? Mediante 4 modos de juego que no sólo van incrementando el número de naves y balas enemigas (que también) sino nuestra facilidad para esquivarlas, nuestra forma de disparar y el sistema de puntuación. Estos modos de juego, como habréis supuesto, son más bien auténticos niveles de dificultad cuyas diferencias se notan al poco de empezar a jugar y que, desde luego, son muy de agradecer. Los dos primeros, Novice y Original, son los más asequibles y permiten avanzar un buen trecho en el juego y disfrutar de los primeros niveles. Maniac y Omake, por su parte, están especialmente pensados para los jugadores expertos que buscan batir sus puntuaciones y realizar largas cadenas (de enemigos derribados, claro), que se irán contabilizando en la esquina superior derecha de la pantalla.

La inclusión del modo Omake significa que el port a Dreamcast se ha realizado desde la versión 1.5 del arcade, ya que la original contaba “sólo” hasta el nivel Maniac. Bien por los chicos de NG:Dev.Team. El color de nuestra nave y, supuestamente, el personaje que la pilota, también cambian según el nivel elegido, aunque eso no afecta al juego en sí.

No se ha incluido, por el contrario, la opción de 2 jugadores, algo que se planteó en su momento pero se descartó en Neo-Geo por



limitación técnica. Una pena, aunque tampoco sabemos cómo habría resultado esquivar esos mares de balas de colores con un segundo jugador.

Estamos ante un port 100% idéntico a la recreativa, y eso se nota en lo bueno y en lo malo

Fast Striker es un maniac shooter con todas las letras. Entretenido, frenético, con un apartado sonoro muy correcto, jugabilidad elevada y 4 niveles de dificultad que alargan su diración, aunque se quede corto para Dreamcast si hablamos de otros apartados. Es un buen título para el fanático de los shooters que busca algo nuevo, aunque quizá a los jugadores les resulte más fácil imaginarlo en los servicios online de las consolas actuales, donde lo encontrarían seguramente a un precio más económico.

Por ahora, NG.Dev.Team no parece plantearse esa opción. Fast Striker puede adquirirse desde su web por 32,95 € en edición normal o por 45,95 en edición limitada, que incluye otro CD con la banda sonora.



Conclusiones:

Diseño artístico muy cuidado, interesante banda sonora, dificultad ajustada, precio atractivo...Técnicamente impresionante para Neo-Geo, pero algo pobre para Dreamcast.

Alternativas:

Si hay un género con alternativas en esta consola es el de los shooters. Ikaruga y Under Defeat son tal vez los mejores entre los verticales, pero sus precios rozan el absurdo en las subastas.

Positivo:

- 100% arcade, con todo lo bueno que eso conlleva.
- Enemigos variados y bien diseñados.
- 4 niveles de dificultad que se notan de verdad, haciéndolo más accesible.

Negativo:

- 100% arcade, con todo lo malo que eso conlleva.
- La escasa gama cromática de los escenarios provoca que éstos se nos hagan monótonos.
- Gráficamente muy lejos de los grandes del género en Dreamcast.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	60
sonido	85
jugabilidad	85
duración	75
total	70



desarrolla: southend interactive · **distribuidor:** microsoft · **género:** puzles · **texto:** castellano · **pvp:** 800msp · **edad:** +3

Ilomilo

Simpáticos puzles en Xbox Live Arcade

Llega a Xbox Live Arcade (y a Windows Phone 7) Ilomilo, un título de puzles con un planteamiento sencillo y divertido. Uno de esos juegos que hacen pasar rápido las horas mientras nos estrujamos el coco.



Ilomilo es uno de esos juegos que, si no fuera en formato descargable, no llegarían nunca a ver la luz. Y sería una verdadera lástima. Gracias a las plataformas Xbox Live Arcade y Playstation Network (además de las plataformas para PC) ha sido posible llevar a cabo experimentos y plasmar conceptos raros sin necesidad de cumplir los requisitos que requiere un juego a precio completo. Ilomilo es una de esas joyas que, sin la profundidad de un juego tradicional, sabe brillar con luz propia.

Pero vallamos por partes. Ilomilo es un juego de puzles con una mecánica bastante sencilla. Dentro de un mundo formado por multitud de cubos encarnaremos a Ilo y a Milo, dos simpáticas criaturas cuyo principal objetivo es llegar a encontrarse. Para cumplir esta misión manejaremos ambos de forma independiente, e interactuando con el entorno conseguiremos abrirnos paso hasta

Además de original y divertido, Ilomilo está dotado de un apartado artístico excelente

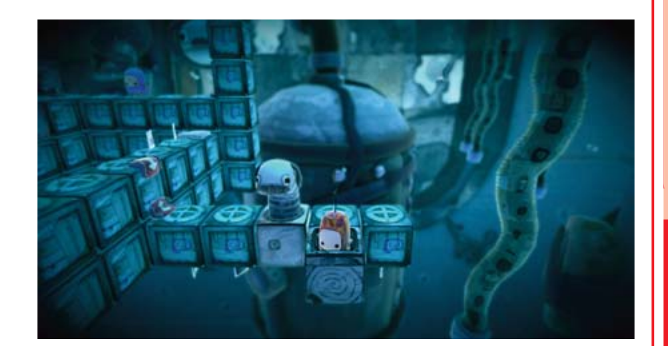
nuestra meta.

El título se divide en 4 mundos, cada uno con su entorno y sus objetos característicos que dan variedad a los puzles. Cada mundo está dividido en 9 pantallas más 3 desbloqueables, sumando un total de 48 puzles. A priori parecen pocos, pero como en la mayoría de juegos de este tipo la dificultad de éstos crece exponencialmente y acaba convirtiéndose en todo un reto. Además, dentro de cada nivel encontraremos objetos para desbloquear otros niveles, ilustraciones y pistas de la banda sonora. También podremos desbloquear un divertido minijuego con aspecto retro protagonizado también por Ilo y Milo.

Añadir que el título dispone de un modo multijugador donde podremos jugar los niveles del modo principal acompañados en la misma consola. No obstante, al tener que jugar por turnos el modo es meramente anecdótico.

Además de divertido y original, Ilomilo es realmente bonito. Ya no hablamos de que gráficamente cumple con entornos simples pero bonitos, sino de un nivel creativo excelente tanto en los niveles como en los entrañables personajes. Sin complicarse demasiado la vida han sabido conseguir un resultado sobresaliente. Su banda sonora también es excelente, acompañando el título con melodías bonitas a la par que simpáticas.

Considerando su precio, 800 puntos Microsoft, el contenido que ofrece Ilomilo es más que correcto. Si te gustan los juegos de puzles, es una opción muy a tener en cuenta.





Conclusiones:

Ilomilo es uno de esos juegos descargables que saben diferenciarse del resto por su calidad, originalidad y diversión. Una joya dentro del catálogo de Xbox Live Arcade.

Alternativas:

Si te gusta Ilomilo, estamos seguros que echochrome para PS3 te encantará. Otro juego descargable que creemos que no te puedes perder es Plantas contra Zombies, un juego de estrategia y acción adictivo como pocos.

Positivo:

- Apartado artístico
- El planteamiento simple y adictivo

Negativo:

- Como de costumbre, el juego se complica demasiado

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	80
duración	75
total	83



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** cas/in · **pvp:** 800 msp · **edad:** +18

Dead Rising 2: Case West

A vueltas con los zombis

Case West llega en exclusiva a XBLA. Presentado como un spin-off arcade con entidad propia, volveremos a ver al bueno de Frank desmembrando como en los viejos tiempos



Hablando rápido y claro, Case West es el verdadero final de Dead Rising 2. Y por extensión, también puede serlo de la aventura de Frank West. A los anodinos finales de ambas entregas ha llegado en forma de juego arcade el final que tanto tiempo demandaron. Aunque fuera de ese punto, poco más podemos añadir a un juego que lamentablemente sufre un mal de antojarse corto, y hacerse largo.

El juego nos lleva a un escenario nuevo, a las instalaciones de la compañía que está detrás de la contaminación sufrida por la población. Allí convergen tanto Frank West como Chuck Greene, empeñados cada uno en defender su causa pero con el objetivo claro de frenar los intereses comerciales de la compañía.

A nivel jugable la única novedad radica en que en todo momento viviremos la aventura en modo cooperativo, bien sea controlado por la máquina (con una

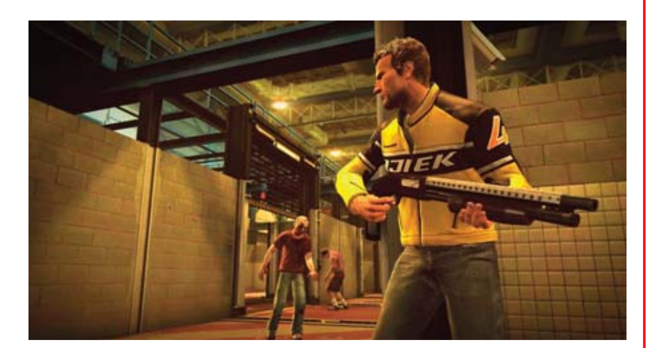
Las pocas misiones obligatorias que nos ofrece nos obliga a estar demasiado tiempo buscando el que hacer. Y los logros solo se sacan una vez...

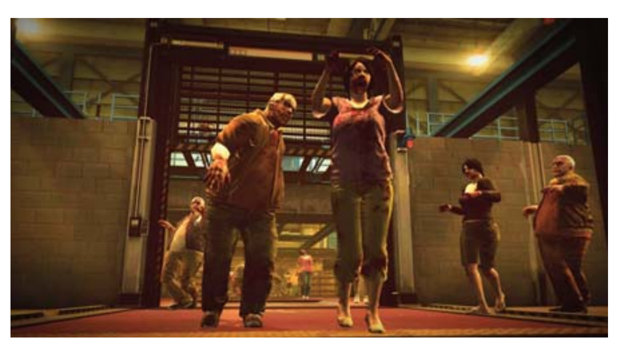
IA notable), bien cuando se una un amigo en cualquier momento. Otra de las novedades reside en el hecho de que en las instalaciones no son solo los zombis nuestros enemigos, sino que habra diversos rivales no “no-muertos” empecinados en ponernos las cosas un poquito más dificiles. De esta manera ya desde los inicios, veremos personal armado con armas de fuego o controladores de zombis con porras eléctricas. Y conforme avancemos en la aventura, un nuevo enemigo con una potencia para hacer daño, devastadora.

Fuera de eso, no es más que un más de lo mismo de lo que ya vimos en Dead Rising 2 o en Case Zero. La mecánica del juego es calcada. Debemos resolver una serie de casos contrarreloj con el fin de poder desbloquear el siguiente. Apenas suponen 3 misiones principales en las algo más de dos horas que dura el juego. Esto se traduce en que tenemos mucho (quizá demasiado) tiempo libre para investigar el escenario. Escenario que por otra parte no es lo que se dice grande.

Otra de las diferencias es que las misiones secundarias nos las ofrecen diversos supervivientes que iremos encontrando. En Case West no tenemos radio para que nos vayan informando de las mismas, y seguramente necesitaremos varias partidas si queremos ver todas ellas.

Por lo demás, y al igual que ocurría en Case Zero, el juego se presenta como uno de los que gozan de mejor acabado técnico, ya que en gran medida se vale del trabajo realizado para llevar a cabo Dead Rising 2.





Conclusiones:

Case West ofrece la posibilidad de vivir un auténtico final tanto para DR como para DR2. Además, es posible jugarlo en cooperativo. Más allá de ello, se hace un tanto pesado.

Alternativas:

A mitad de precio, aunque más limitado se encuentra el prólogo, Case Zero. La otra alternativa ya son los propios juegos retail. Juegos de zombis hay varios, pero la idea de Capcom francamente resulta dificil de copiar.

Positivo:

- Final argumental para Greene y West
- Gran acabado técnico para ser XBLA

Negativo:

- Las pocas “obligaciones” lo hacen pesado

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	85
duración	50
total	**70**



desarrolla: H.A.N.D. · **distribuidor:** Square Enix · **género:**A-JRPG · **texto/voces:** cas/in · **pvp:** 40.99 € · **edad:** +12

Kingdom Hearts RE:coded

Ni rastro de la magia del primer Kingdom Hearts

¿Cuántas veces y con cuántas perspectivas distintas quieres o necesitas que te cuenten el cuento de Caperucita Roja? ¿La visión del lobo o de la abuelita son necesarias? Kingdom Hearts era un cuento genial, lo demás...

Kingdom Heart Re:coded no es un mal juego de DS pero sí es un horrible título de la saga Kingdom Hearts, la cual, la pobre, da claros síntomas de estar más que agotada.

De nuevo, volvemos a visitar los mundos del primer título. Rematados los acontecimientos del KH2, Pepito Grillo se da cuenta de que las palabras escritas en su diario se han borrado, así que acude al Rey Mickey. Con la ayuda de Chip y Chop crean un artilugio para que un Sora digital explore en los mundos virtuales que del diario brota. Sí, es un argumento muy extraño y todo con el fin de averiguar por qué un misterioso mensaje se ha impreso en las páginas en lugar de todo lo sucedido en capítulos anteriores.

La premisa no está del todo mal... hasta que volvemos a aterrizar en Ciudad del Paso y descubrimos que la estructura principal del juego peca de esa molesta estructura de “vete hasta allí, vuelve, vete hasta allá” por mundos que ya conocemos y con un argumento que no acaba de convencer. Para distraer al jugador y no hacerle pensar demasiado tiempo en la terrible cámara de la que tendremos que echar mano en los combates, Kingdom Hearts Re:coded cambia una y otra vez su jugabilidad, tan pronto Sora se convierte en el prota de Space Harrier como protagoniza combates por turnos y hasta momentos de sigilo. Estos cambios son, a la vez, lo más entretenido y lo más aburrido del cartucho, ya que en cada modalidad nos ponen o nos

Siendo justos, el juego es divertido y se esfuerza mucho en serlo, pero carece de toda la magia que se le supone a un juego de esta genial franquicia



quitan habilidades a voluntad del juego y nos quitan de la cabeza todo lo aprendido de batallas anteriores, resultando un tanto incómodo tener que estar atentos a tanas variedades de acabar con los enemigos.

Técnicamente el juego tiene muy buen nivel, la verdad es que me sigue costando comprender que la DS sea capaz de mover tan bien un entorno tridimensional; sólo que estoy harto de ver siempre los mismos mundos con las mismas melodías.

La magia que tuvo en su día Kingdom Hearts se ha perdido totalmente y sólo una entrega portátil, Chains of Memories, ha sido capaz de mantener el tipo introduciendo a personajes carismáticos y un interesante puente entre una muy notable segunda parte, pero todo lo sucesivo no consigue hacer honor a la saga cuando las novedades vienen de un nuevo sistema de menús tipo tablero que tampoco es ninguna maravilla y un argumento que llega a enfadar al fan (el que escribe es fan) por ridiculizar un mundo, en principio, tan rico.

En Re:coded encontrarás un entretenido título de DS que, sin duda, se deja jugar. Bien a nivel gráfico y hasta con escenas de vídeo introductorias; pero que también deja la impresión, una vez más, que la saga está agotada.

Las escenas que nos narran la acción son de gran calidad pero no ocultan la sensación de que la historia se enrevesa de más

Conclusiones:

Si eres fan de la saga, olvídate de éste y vuelve a jugar al primero, si no, olvídate de éste y ponte a jugar al primero

Alternativas:

Resulta más interesante el anterior Kingdom Hearts de DS, si quieres rol bueno en DS vete a The World Ends With You, el mejor rol portátil de esta generación

Positivo:

- *El sistema de menús*
- *La multitud de puntos de vista te hacen olvidar que estás recorriendo los mismos escenarios...*

Negativo:

- *.... aunque no durante mucho tiempo*
- *Que Kingdom Hearts haya perdido su esencia*

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

gráficos	70
sonido	60
jugabilidad	50
duración	70
total	**55**

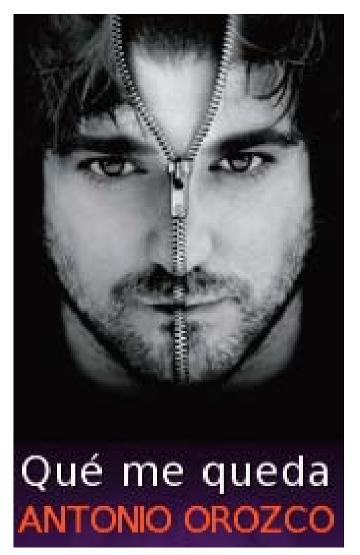


desarrolla: mindscape · **distribuidor:** koch media · **género:** musical · **texto/voces:** cas/in · **pvp:** 49.95€ · **edad:** +12

U-Sing 2

Berreando en Wii

El enésimo sucedáneo de karaoke toma esta vez la consola de sobremesa de Nintendo. Un calco de los ya demasiado evidentes clones que nos inundan el mercado desde hace ya varios años



A toda la prole de SingStars, Lips y recientemente las apuesta más complejas como son los Hero/Rock Band se le ha unido un nuevo invitado a la fiesta, aunque este lo hará en el coto privado de Nintendo.

Resulta complicado explicar en que se basa un juego de estas características, dado que a estas alturas uno ha tenido que estar bajo tierra mucho tiempo para verse al margen de una fórmula, que de lo manida que está, uno acaba por preguntarse a donde van los ingresos generados por estos productos. Lo que está claro es que no a innovar. Un tracklist bastante cuestionable según gustos. El socrrido vidoclip de fondo. Y un pentagrama donde se sitúan las diversas burbujas que debemos llenar en base a nuestra habilidad como cantante. Una fórmula que ya hemos visto en más de 20 títulos y desde hace más de 5 años.

Pero de entre todo este bata-

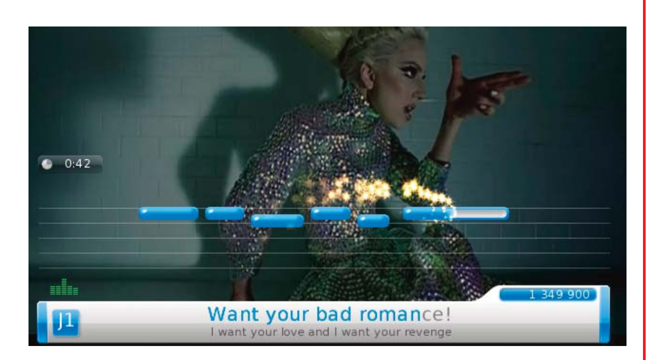
Como karaoke simple cumple. Como juego no ofrece ningún aliciente. No tenemos premios y los modos de juego son francamente pobres

llón de gorgoritos, el que nos ocupa es tal vez el más pobre que hemos visto últimamente. En U-Sing 2 apenas vamos a encontrar cuatro modos de juego. Solitario, dúo, competitivo y un extraño modo en el que un compañero debe berrear como un poseso para dificultar nuestra actuación. Un experimento que no va má allá de eso, experimento. Porque en la práctica es el modo que pruebas una vez y ya no te vuelves a acordar de él.

En cuanto a los campos técnicos el juego se muestra correcto. No engaña porque no ofrece más de lo que vas a ver en los primeros 5 minutos de juego. Aunque a su favor diremos que tampoco verás menos. Aunque eso sí, el juego muestra unos extraños problemas de deteción de sonido. Cierto que no son constantes, pero resulta curioso como en momentos de mantener el tono, en pantalla este sube y baja sin sentido.

Por todo lo demás, el juego tiene su razón de ser en el tracklist. Aunque si no sois mucho de *Los 40 principales*, es mejor que huyáis de él. En la versión española encontraremos artistas de la talla de Antonio Orozco, Paulina Rubio, David Bisbal o Rosario Flores, que se combinan con otros ya tradicionales del género como Lady Gaga o las ya casposas Spice Girls.

En total tenemos a nuestra disposición 40 temas en el disco. Como extra se nos ofrece la posibilidad de descargar temas a través de la U-Store. Pero comparativamente se presenta como pobre y muy caro. 300 puntos por canción es un precio demasiado alto.





Conclusiones:

U-Sing 2 se presenta como la franquicia de karaoke para Wii. Pero si lo comparamos con cualquier franquicia de renombre, sale perdiendo. Es muy poco más que un DVD de karaoke y no tiene muchos alicientes para jugarlo.

Alternativas:

Saliendo de Wii, tanto Lips como SingStar son productos mejor pulidos y con extras más suculentos. Más completos tienes Band Hero, con un tracklist similar, o Rock Band.

Positivo:

- *Muy sencillo de usar*

Negativo:

- *Problemas en la detección de sonido*
- *Muy pobre en cuanto opciones*
- *U-Store cara y con poco material*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	50
sonido	60
jugabilidad	35
duración	40
total	**45**


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





Guardian Heroes





FICHA TÉCNICA

Año: 1996 - Plataforma: Saturn - Género: Beat'em up

Una de las verdaderas obras maestras de Treasure (Alien Soldier, Radiant Silvergun, Ikaruga), Guardian Heroes es un original y apasionante "yo contra el barrio" con tintes RPG.

Nunca me he arrepentido tanto de no haber comprado un juego cuando lo tuve en la mano. Lo alquilé y lo tuve unos tres días hasta conseguir pasármelo, y no le había sacado ni una tercera parte del partido que se le puede sacar. Para mi gusto, uno de los mejores beat'em up de la historia, y tal vez precursor de los posteriores "aventuras de acción" que se han convertido en omnipresentes en las consolas actuales.

Los tradicionales "yo contra el barrio" que puso de moda Capcom a principios de los 90 mantenían una línea muy similar aún en 1996: caminar hacia la derecha, patear unos cuantos traseros, recoger algo de comida y armas, y seguir caminando y pateando traseros. Treasure debió observar el panorama y supo inmediatamente que podía hacer algo mejor que eso. Hasta la fecha, Guardian Heroes sigue siendo exclusivo de Saturn, donde demuestra la capacidad 2d de la consola con docenas de sprites moviéndose a toda velocidad al mismo tiempo en la pantalla, y con la posibilidad de jugar hasta 6 jugadores utilizando el multi-tap, de un repertorio de hasta 45 personajes desbloqueables. Alucinante.

Los gráficos son, en conjunto, de lo mejorcito de la era de los 32 bits. Vistos individualmente y con los estándares actuales se nos harán muy pixelados, pero la espectacularidad de la animación y los efectos gráficos, la cantidad de

TREASURE: LO BUENO Y LO MALO DE ALIARSE CON SEGA

Treasure se caracterizó siempre por ir a su aire, desarrollando para consolas de Sega incluso cuando éstas agonizaban (Radiant Silvergun e Ikaruga, en Saturn y Dreamcast). Muchos los recordaremos por las horas impagables que nos hicieron pasar en Mega Drive, con maravillas como Gunstar Heroes, Alien Soldier o Dynamite Headdy. Sin duda, Treasure merece estar y haber estado en boca de todos como Rare o Square-Enix en sus mejores tiempos. ¿Su error? Precisamente haberse aliado con Sega, que fallaba estrepitosamente en su marketing todo lo que destacaba en innovación y creatividad, y acabó naufragando por el mismo motivo. No obstante, tal vez fuera verdad que la fama les importaba un pimiento a estos genios. Al fin y al cabo, lo primero es hacer buenos juegos. Y ahí, desde luego, han cumplido con creces.

personajes moviéndose a la vez y los escenarios dibujados a mano eclipsan este aspecto de inmediato. Para los que hemos disfrutado de otras obras de Treasure, el alto nivel de detalle y lo cuidado del diseño no son nada nuevo, así como tampoco lo es el aire anime que despiden tanto los personajes como el propio desarrollo de la historia. La intro goza del mismo estilo y parece parte de una serie de animación japonesa en toda regla, dejando al jugador con ganas de más y prometiendo, precisamente, un argumento y un trabajo artístico a la altura de la reputación de Treasure.

El apartado sonoro, aunque tal vez no sea lo mejor del juego, atestigua el cuidado y el mimo que esperamos de sus creadores. Con una enorme variedad de temas musicales que cambian rápidamente de ritmo e intensidad en función de la situación en la que nos encontremos, Guardian Heroes cuenta con una ambientación impecable. Toda su música es pegadiza sin resultar hartante, con una mezcla francamente excepcional de clásica, jazz y rock. Los efectos de sonido se sitúan al mismo nivel, pero la acción es habitualmente tan frenética que es muy posible que no lleguemos a apreciarlos todos en la medida que merecen, pues a menudo se solaparán entre ellos. ¿Es malo eso? No necesariamente, pues al fin y al cabo sólo reflejan lo que ocurre en la pantalla: una avalancha de enemigos de la más diversa índole que se nos echa encima con espadas, máquinas, hechizos... o las 3 cosas a la vez.

No obstante, hay una ausencia total de diálogo hablado. Los gritos, golpes, caídas, gruñidos y explosiones se van sucediendo y suenan a las mil maravillas, pero el diálogo siempre estará escrito por corto que sea. Por otro lado, podemos llegar a disponer, como decíamos, de hasta 45 personajes para elegir, y todos ellos tienen sus propios efectos sonoros (lo que constituye una biblioteca de sonidos inmensa), repitiéndose sólo en casos muy concretos: tal vez 4 personajes hacen el mismo ruido al caer u otros 3 suenan igual al lanzar fuego, es decir, lo lógico.

Respecto a la historia, si bien nunca fue uno de los valores principales de los juegos de acción, Guardian Heroes es sin duda la excepción que confirma esa regla. Comenzamos en una taberna comentando el hallazgo de una espada por nuestro grupo de héroes, para vernos pronto huyendo cuando ésta se incendia e irrumpe la guardia real. Tras atravesar la ciudad, machacando a cantidad de estos guardias, llegaremos al cementerio, donde un poderoso guerrero saldrá de su tumba para reclamar la espada que habíamos encontrado, convirtiéndose en nuestro aliado y guardaespaldas a partir de ese momento. Y es que mientras manejamos a nuestro personaje podemos darle distintas órdenes, o limitarnos a dejar que luche a nuestro lado de forma instintiva, manteniéndose siempre cerca y ayudándonos con los enemigos que tengamos delante.

Aunque la trama gira inicialmente en torno a dicha espada y a dicho guerrero del pasado, poco a poco descubriremos las ambiciones de un poderoso hechicero que planea hacerse con el reino. En función de las decisiones que tomemos tras cada jefe derrotado, la historia puede variar de forma realmente dramática, con consecuencias que pueden llevarnos a luchar contra los mismísimos ángeles del cielo. Guardian Heroes es, a nivel argumental, una verdadera obra maestra. El juego contiene 30 escenarios en total, pero en cada partida recorreremos unos 7 para terminarlo, que irán variando según las decisiones tomadas durante la aventura. Además, nosotros mismos vamos configurando nuestro personaje cuando elegimos qué atributos mejorar cuando subimos de nivel.



Todos estos factores convierten a Guardian Heroes en el beat'em up con mayor rejugabilidad jamás creado.

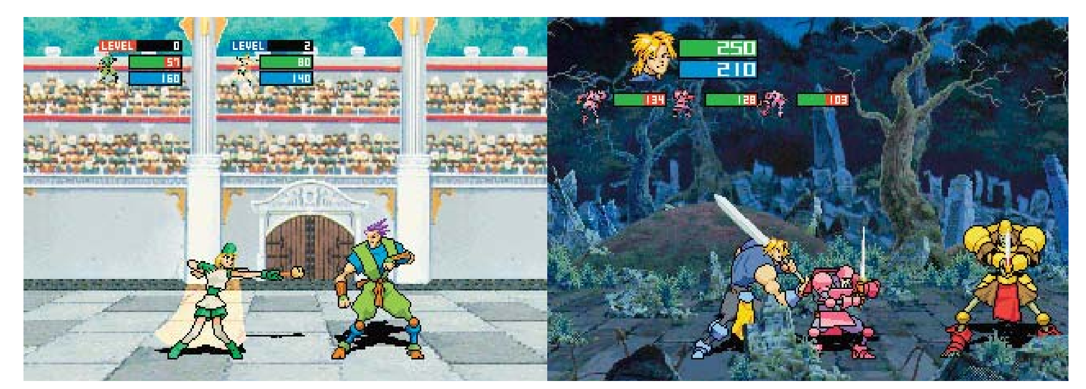
En cuanto a la jugabilidad propiamente dicha... por decirlo de forma sencilla, nunca se ha visto nada igual. La mezcla de géneros que lleva a cabo Treasure es única, al meternos en el mismo juego la violencia frenética de un Final Fight pero añadiéndole todo tipo de golpes especiales como si de un Street Fighter se tratara. Si a esto sumamos los elementos RPG la cosa puede sonar confusa, pero nada más lejos de la realidad. Una vez nos quitamos de la cabeza el tipo de control de los beat'em up clásicos y disfrutamos de la posibilidad de encadenar combos y magias, disfrutaremos intensamente de la aventura. Y es que el salto no se realiza con el botón C, como cabría esperar, sino pulsando arriba (y nos agachamos pulsando abajo, claro). El botón C nos permite dar un golpe fuerte, mientras que con el B damos un golpe débil y con el A nos protegemos.

¿Cómo nos desplazamos arriba y abajo por el escenario entonces? Pulsando los botones laterales del mando de Saturn para movernos entre los 3 planos en los que se divide la pantalla (el concepto de los planos es similar al de los Fatal Fury clásicos, en los que podíamos movernos hacia el interior del escenario). Y esto, que a priori puede resultar lioso, se convierte en un aspecto clave para el disfrute de los continuos combates y de la mecánica del juego en general. Los héroes pueden separarse entre los planos para dividirse los enemigos y así no se obstaculizan ni física ni visualmente. Movernos hacia el interior o exterior del escenario también es útil para evitar obstáculos, o para dejar que nuestro aliado no-muerto se encargue de derribar un obstáculo presente en uno de los planos mientras nosotros nos ocupamos del malo en otro... o mientras preparamos un poderoso hechizo.

Pero las bondades de esta maravilla de juego no acaban ahí. Además del obvio modo historia, también contamos con un modo versus, a imagen y semejanza de los modos "Duel" de clásicos como Golden Axe y Streets of Rage, pero cuyo desarrollo recuerda ligeramente al Yu Yu Hakusho de Mega Drive, en la medida en que pueden participar hasta 6 personajes simultáneos en enloquecidos combates llenos de hechizos e interminables combos. El repertorio de personajes a elegir irá incrementando según nos terminemos el juego y desbloqueemos enemigos para poder utilizarlos también. Y todos ellos cuentan con sus movimientos especiales como si de un juego de lucha normal se tratara. Un combate de estas características entre 6 amigos puede resultar demoledor.

En resumen, estamos ante el ejemplo perfecto de cómo unos programadores con talento (y que deciden ignorar las tendencias imperantes en el mercado) se toman su trabajo como una forma de arte y ofrecen al mundillo algo único cuando se les da la libertad creativa suficiente. Y cuando un juego se ve bien, suena bien, se maneja bien, es original, es divertido y, para rematar, es largo y muy rejugable, las palabras empiezan a sobrar. Guardian Heroes no es sólo sobresaliente dentro de su género, sino también entre las siempre interesantes creaciones de Treasure. Sin duda, uno de los mejores títulos de todo el catálogo de Saturn.

CARLOS OLIVEROS




corred, vamos a casa
que ya ha salido nuestra
GAMES TRIBUNE



Fallout: New Vegas

En Fallout: New Vegas experimentarás las vistas y los sonidos de la fabulosa New Vegas, por cortesía de Vault-Tec, America's First Choice in Post-Nuclear Simulation. Explora las peligrosas inmensidades del Gran Suroeste desde la seguridad y la comodidad de tu propio hogar. Conoce gente, enfréntate a terroríficas criaturas y ármate con la tecnología más avanzada mientras te haces un nombre en un emocionante viaje a través del desierto de Mojave. Una advertencia: aunque los ingenieros de Vault-Tec se han preparado para cualquier contingencia, en Vegas las fortunas pueden cambiar en un instante. Disfruta tu estancia.

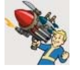
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!

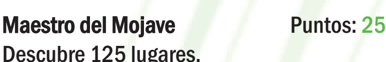
Recién llegado Puntos: 10
Alcanza el 10.º nivel.

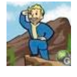
Aquí mando yo Puntos: 30
Alcanza el 30.º nivel.

Ya estamos todos Puntos: 25
Recluta a todos los acompañantes.

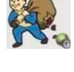


Complementos a mí Puntos: 15
Instala 20 modificaciones en las armas.



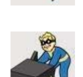


Maestro del Mojave Puntos: 25
Descubre 125 lugares.



Amo y maestro del trueque Puntos: 15
Vende objetos por un valor de 10.000 chapas.

Ama a la bomba Puntos: 15
Provoca daños por 10.000 puntos con explosivos.



Al grano Puntos: 15
Revienta 25 cerraduras.



Samurái de New Vegas Puntos: 15
Provoca daños por 10.000 puntos con armas de ataque cuerpo a cuerpo.

Advenedizo Puntos: 20
Alcanza el 20.º nivel.

Viejos amigos Puntos: 10
Recluta a un acompañante.



Mañoso Puntos: 15
Crea 20 objetos.

Caminando por el Mojave Puntos: 10
Descubre 50 lugares.

Trotamundos Puntos: 25
Descubre todas las bolas de nieve.



Maestro de la explosión Puntos: 15
Provoca daños por 10.000 puntos con armas de energía.



Jugando con plomo Puntos: 15
Provoca daños por 10.000 puntos con armas.

Todo estímulos Puntos: 15
Cura 10.000 puntos de daño con estimulantes.



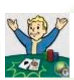
Manitas Puntos: 15
Repara 30 objetos.


Pirata del Mojave Puntos: 15
Hackea 25 terminales.


Orador cum laude Puntos: 15
Inicia 50 desafíos conversacionales.


Camorrista Puntos: 15
Provoca daños por 10.000 puntos sin armas.


Bandido manco Puntos: 10
Juega 10 rondas en las tragaperras.


Doble o nada Puntos: 10
Juega 10 manos de Blackjack.

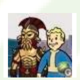

El mensajero que quebró la banca Puntos: 30
Consigue que te veten en todos los casinos del Strip.


Menudo patadón en la cabeza Puntos: 10
Completa Menudo patadón en la cabeza.


¡Ring-a-Ding-Ding! Puntos: 25
Completa ¡Ring-a-Ding-Ding!


¡Por la república! Puntos: 30
Completa ¡Por la república!


Comodín Puntos: 30
Completa Comodín.


Veni, Vidi, Vici Puntos: 15
Completa Veni, Vidi, Vici.


Sin dioses no hay maestros Puntos: 15
Completa Sin dioses no hay maestros.


Lista de talentos Puntos: 20
Completa Lista de talentos.


El asesino de Arizona Puntos: 20
Completa El asesino de Arizona.


G.I. Blues Puntos: 20
Completa G.I. Blues.


¡Volare! Puntos: 20
Completa ¡Volare!


Chorizo con clase Puntos: 15
Roba de 50 bolsillos.

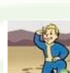

Superviviente del desierto Puntos: 15
Cura 10.000 puntos de daño con comida.

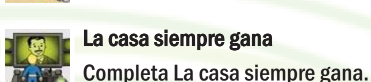

Jugador avezado Puntos: 10
Gana 3 partidas de caravana.


La rueda de la fortuna Puntos: 10
Juega 10 rondas en la ruleta.


Maestro de la caravana Puntos: 30
Gana 30 partidas de caravana.


Difícil Puntos: 100
Juega de principio a fin en el modo difícil.


Se fueron por allí Puntos: 25
Completa Se fueron por allí.


La casa siempre gana Puntos: 30
Completa La casa siempre gana.



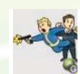
Al César lo que es del César Puntos: 30
ompleta Al César lo que es del César.

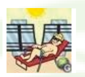

Todo o nada Puntos: 15
Completa Todo o nada.


¡Eureka! Puntos: 15
Completa ¡Eureka!


Vuela conmigo Puntos: 20
Completa Vuela conmigo.

Devolver al destinatario Puntos: 20
Completa Devolver al destinatario.


Cuando suceda, lo sabrás Puntos: 20
Completa Cuando suceda, lo sabrás.


El sol de la fortuna Puntos: 20
Completa El sol de la fortuna.


La leyenda de la estrella Puntos: 20
Completa La leyenda de la estrella.

Angry Birds

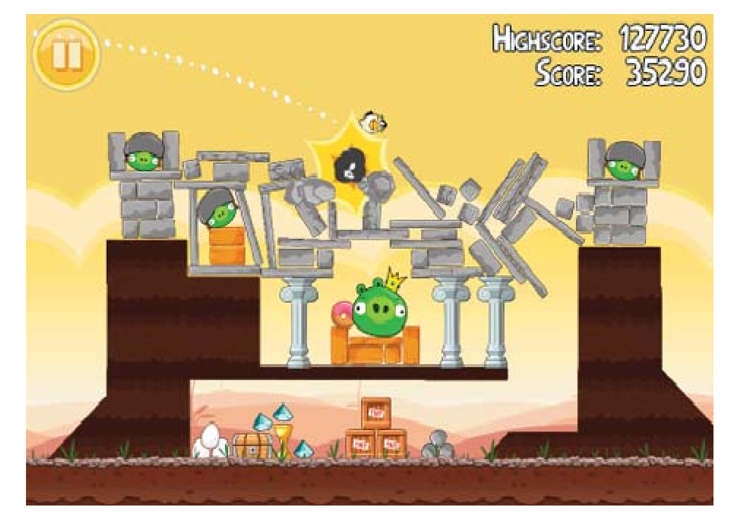


Algo está cambiando en los videojuegos

Ando enganchado al iPhone, no puedo negarlo. El presente que los Reyes Magos han tenido a bien dejarme este seis de Enero me tiene intentando sacarle todo el jugo posible, descubriendo que, evidentemente, su tecnología punta es lo que más llega a destacar y atraer a los compradores, obviando su elevado precio

Aparte de su Retina Display, capaz de mostrar una excelsa calidad de imagen y resolución, y alabando la inmediatez y celeridad que exhibe en todas las acciones que llevamos a cabo, desde pulsar un acceso directo hasta pasar fotos deslizando el dedo sobre la pantalla, con una tasa de refresco sólo al alcance de dicho teléfono, el tirón también está en los juegos que se pueden conseguir a través de la AppStore. Y Angry Birds es, sin duda, uno de los que mayores éxitos está cosechando.

La compañía Rovio nunca pudo imaginar el aluvión de descargas que iba a conllevar el lanzamiento de Angry Birds, hace casi un año ya, tanto en la Store del teléfono de Apple como en la posibilidad de ser descargado para teléfonos Android. Según algunas fuentes podrían rondarse los cincuenta millones de descargas en conjunto, algo que, si bien es difícilmente comparable a las ventas de algunos clásicos del videojuego, sí que debería llamarnos, y mucho, la atención, sobre cómo puede estar cambiando los



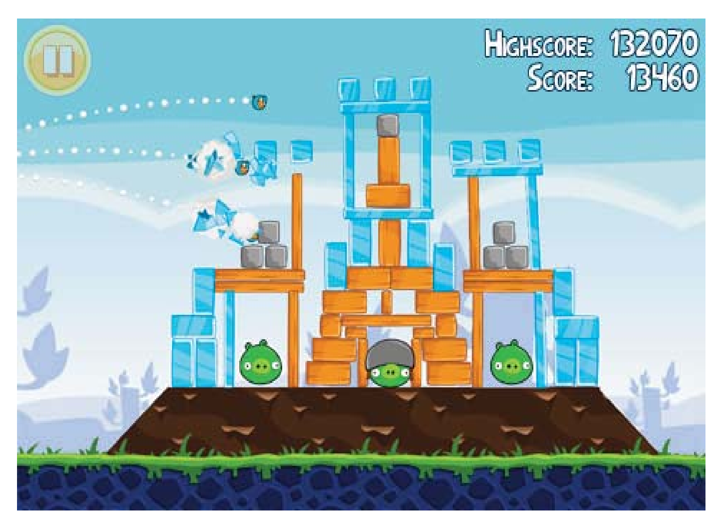
cimientos del sistema de distribución de nuestro hobby favorito.

Angry Birds parte de tres premisas principales. La primera es el humor ácido que impregna el diseño de sus caracteres, unos pajarracos con muy mala leche, cabreados porque una serie de cerdos verdes les ha robado sus huevos. Como quiera que a nadie le gusta que le toquen los huevos propios, no nos queda otra que coger nuestro tirachinas gigante y utilizar a los pájaros como proyectiles para ir derribando las curiosas estructuras bajo las que se cobijan los cobardes cerdos daltónicos.

Si la primera premisa era el humor, la segunda es la inspiración en algunos clásicos irrefutables del videojuego; si bien, la idea es original y llevada a cabo con simple maestría, está claro que todos podemos pensar en Worms como clara referencia para este Angry Birds. El planteamiento no tiene mucho que ver, pero la utilización del ángulo y la fuerza de nuestros disparos para cumplir nuestros objetivos sí que nos sonará... aunque a los más viejos del lugar seguro que se les vayan los recuerdos mucho más atrás, a los comienzos del género del disparo balístico, donde puedo citar por conocido al mítico Gorilla, programa escrito en QBasic y distribuido junto a algunas implementaciones del sistema operativo MS-DOS de Microsoft.



Apple, y en menor medida, Android, están revolucionando el mercado tradicional de los videojuegos portátiles. Cada vez son más las grandes compañías quienes apuestan por un mercado que acumula millones de ventas mensuales. Su atractivo precio, y su calidad, son las claves



En este caso no se ha tenido en cuenta el elemento de la fuerza del viento, pero sí que se consiguen representar con cierta fidelidad las leyes de la física; si bien es verdad que hay veces que los impactos no generan el efecto que uno esperaría en las superficies y materiales de las estructuras enemigas, exhibiendo una física a veces tan insondable como la defensa del Sevilla -básicamente el único punto negativo que puedo sacarle al juego-, por lo general suelen responder bastante bien para lo que esperamos en un juego de este tipo.

La tercera premisa corre a

cargo del árbol de estrategias que podemos recorrer para completar cada nivel. La amplia variedad de tipos de pájaros ayuda a que podamos devanarnos los sesos para planear nuestro siguiente movimiento. Hay que tener en cuenta que muchos de los pájaros cuentan con un "ataque especial" que se lleva a cabo una vez que el proyectil está en el aire, pulsando la pantalla del iPhone. Podremos dividir por tres al proyectil, aumentar su velocidad para que el impacto tenga mayor repercusión o hacer que el pájaro explote a modo de bomba para causar mayores destrozos.

Angry Birds es una pequeña gran joya que muy pocos deberían dejar pasar. Si tienes un dispositivo Apple, no tienes excusas. Según algunos datos acumula 50 millones de descargas. Y 50 millones de tíos no pueden estar equivocados

Así pues, la fórmula no parece demasiado sofisticada, pero funciona a las mil maravillas, y tiene ese toque especial que recuerda a los dinosaurios del género, a la época en la que la tecnología estaba al servicio de la diversión y la adicción en el videojuego, y no al contrario como en la actualidad. El éxito es incuestionable, puesto que los setenta y nueve céntimos que cuesta su versión completa son irrisorios para lo que ofrece; además, ya salió una especie de expansión (Seasons) muy navideña, un juego de mesa, e incluso parece que está en preparación su secuela y una serie de animación basada en los personajes.

De nuevo, recalco por encima de todo, la capacidad de influencia que puede llegar a tener un juego descargable para plataformas móviles, algo impensable hasta hace muy poco. Hay cosas que cambian, y otras que no. Ahora disuculpad, debo borrarle esa estúpida risa al dichoso cerdo con casco que no para de mirarme...

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA



Splatterhouse y la censura



Aprovechando que la saga Splatterhouse vuelve a estar de actualidad gracias al "remake" que los chicos de Namco han lanzado recientemente, hoy vamos a hablar del primer videojuego de la serie y, sobre todo, de la dureza con la que la censura la ha tratado fuera de su país de origen

Splatterhouse fue lanzado en 1988 por Namco en los salones recreativos japoneses. En este beat´em up de scroll lateral controlábamos al bueno de Rick Taylor con el único objetivo de rescatar a su novia, Jennifer, y escapar de la mansión del perverso doctor West. Para ello, nuestro amigo cuenta con la ayuda de una extraña máscara que le otorga una fuerza sobrehumana y que resultará no ser tan altruista como en un principio podía parecer.

A pesar de su tosca jugabilidad y de ser demasiado parecido a otros títulos contemporáneos como Vigilante, Dragonninja o Kung-fu master, su magnífica ambientación -muy influenciada por películas como Friday the 13th o Evil Dead-, su gran variedad de enemigos y el carisma de su protagonista lo catapultaron al éxito. Y es que en aquella época dar la posibilidad de controlar al famoso Jason Voorhees, asesino de la saga de terror Viernes 13, era una excelente forma de crear interés en los jugadores. Los chicos de Namco lo sabían y por ello tomaron "prestado" al famoso psicópata para protagonizar su nuevo título ya que el parecido físico entre Rick y el susodicho era más que evidente. Como era de esperar, dicha placa arcade fue exportada a Europa y Estados Unidos, donde pasó bastante desapercibida debido a una distribución más bien pobre y a la negativa de ciertos salones recreativos a hospedar la máquina por su violento y perturbador contenido. La censura empezaba a extender sus tentáculos...

El festival del gore del que siempre ha hecho gala el título no le ha impedido convertirse en todo un éxito en EEUU. Pero la tijera de la censura no ha sido tan benévola en otros lados

Sea como fuere, su gran éxito en Japón propició que se realizaran las consiguientes conversiones domésticas, todas ellas de una calidad bastante elevada. En 1989 Namco anuncia que Splatterhouse sería lanzado en la Fa-





micom, consola dominante del mercado nipón en aquel momento pero con un carácter familiar bastante marcado. Ante la negativa de Nintendo a que semejante título apareciera en su consola y temiendo no ser capaces de hacer una conversión a la altura por las limitaciones técnicas del propio sistema, Namco decide salir por la tangente y realizar una parodia Super Deformed de su éxito arcade. El monísimo Splatterhouse Wanpaku Graffiti fue un juegazo verdaderamente divertido que no solo parodiaba al título original, sino a muchas obras de terror contemporáneas. Estaba lleno de detalles capaces de hacer sonreir al jugador en más de una ocasión y que encima se dejaba jugar bastante bien, a pesar de ser el videojuego más sencillo de la saga. Como podéis suponer, el título no salió de Japón ya que Nintendo consideró que un juego tan extraño e irreverente no casaría con los gustos europeos y americanos.

Un año después, NEC decide adaptar Splatterhouse a su consola, la infravalorada PC engine, realizando prácticamente un port 1:1, salvo pequeñas limitaciones técnicas. Un trabajo sensacional que fue aclamado por público y crítica. Tal fue su éxito que incluso en la actualidad es un título valorado y buscado por coleccionistas de este sistema. Como además por aquel entonces NEC estaba en plena campaña de lanzamiento de la PC engine en Estados Unidos y Europa (bajo el nombre de Turbografx-16), el videojuego que hoy nos ocupa fue rápidamente elegido para ser uno de los buques insignia en el desembarco europeo y norteamericano.

Pero al igual que siempre ocurría con esta saga, la censura estaba ahí para meter un tijeretazo en este festival del gore, el cual no impidió que el juego fuera un éxito absoluto en Estados Unidos. La versión occidental sufrió ligeras modificaciones para hacerlo más sencillo (recuperamos más energia al final de fase, los jefes finales son más fáciles...), se redujo ligeramente el gore en pantalla, aunque no demasiado, y, sobre todo, el juego sufrió un par de cambios estéticos como mínimo extraños.

La primera transformación estética reseñable que apreciamos en la versión occidental es la sustitución de un jefe final y una escena. En la fase de la catedral nos encontrábamos con una cruz invertida rodeada de cabezas que





giraban a su alrededor. En la versión para Europa y América este enemigo ha sido debidamente sustituido por una máscara rodeada de cabezas que nos atacan. La explicación a dicha modificación la encontramos en la posible controversia que podía generar el mostrar dicha cruz invertida entre los grupos religiosos más extremistas, lo que podría llegar a dificultar su distribución. Por si eso fuera poco, al final de dicho enfrentamiento en la versión arcade encontrábamos un altar en el cual sonaba una preciosa melodía que era interrumpida por un aterrador grito de Jennifer pidiendo auxílio. En la versión occidental al terminar el combate vemos como nuestro personaje simplemente avanza por un pasillo vacío, donde ni hay altar ni suena melodía o grito alguno.

Pero el cambio estético más importante que el juego sufrió al salir de Japón tuvo que ver con el elemento central del tíulo: la máscara que porta Rick. Como ya hemos comentado unas líneas atrás, el protagonista es “demasiado parecido” a Jason, el adorable psicópata de la película Viernes 13, por lo que con el fin de evitar una posible demanda por parte de la Paramount, poseedores de los derechos de dicha saga, se decidió cambiar la máscara modificando tanto su forma -los ojos son algo más rasgados- como su color -de un rojo oscuro un tanto extraño-. Dicho cambio se acentuó en los siguientes títulos de la saga, sufriendo la máscara diversas modificaciones en su fisionomía para hacerla más parecida a una calavera, pero volviendo, como era de esperar, al color blanco de la primera versión.

Hablando de los siguientes capítulos de la saga, no podemos cerrar este pequeño artículo sin mencionar de pasada los problemas de distribución que ambos tuvieron en su lanzamiento fuera de Japón, con quejas por parte de algunos padres y negativas de algunos centros comerciales en distribuir Splatterhouse 2 y con el ridículo número de unidades que llegaron a América de Splatterhouse 3, ya que en Europa ni lo olimos, lo que lo ha convertido en un artículo muy buscado entre coleccionistas.

Resulta verdaderamente paradójico que en el momento actual en el que nos encontramos, donde a la mínima muestra de violencia en los videojuegos ya aparecen las asociaciones de padres mosqueados pidiendo que rueden cabezas, nadie haya protestado aún por la nueva versión de Splatterhouse, un buen clon de God of War lleno de vísceras y sangre por doquier (y de los tres juegos originales desbloqueables, dicho sea de paso). Será cuestión de tiempo...

Nota: Sería un sacrilegio terminar este artículo sobre Splatterhouse sin mencionar la maravillosa conversión para FM Towns realizada por Ving en 1992. Conversión perfecta, sin duda la mejor versión doméstica del clásico, aunque para poder jugarlo requiere un gran desembolso económico.

Texto: IMSAI8080 cedido por WWW.PIXFANS.COM


que no te cuenten
cuentos
Games Tribune
Magazine, cada mes
en tu pantalla



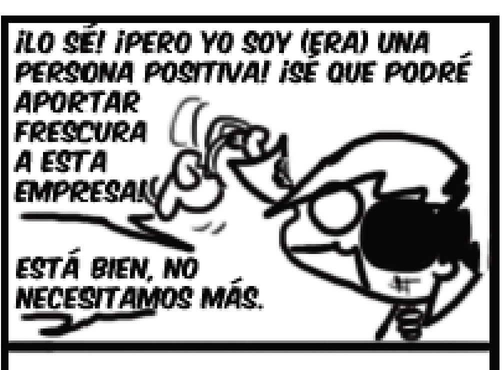
HOY: GENIO Y FIGURA...

ENTREVISTA DE TRABAJO A UN ZOMBIE DE VIDEOJUEGO

ESTÁ BIEN, SR. MACKENROE, COMENCEMOS CON LA ENTREVISTA. AHÁ, VEO QUE TIENE UN BUEN CURRICULUM, REFERENCIAS...











http://treveronsparadox.blogspot.com


Eh, Ned, éntrale a esa chica, ¡te está mirando!
Ah... yo...
Súbela de nivel
¡Dile que es muy guapa!
Ínvitale a una copa
Tócale una teta
Enséñale tu ocarina
¡Di algo!
¡Sonríe!
No sudes, no...
¡Por el amor de dios!
Cuanta tontería para acabar haciendo: "Point and...
click"

La fantasía épica en los videojuegos



Desde hace siglos alrededor de una hoguera o al calor de una chimenea los hombres se han relatado cuentos, narrado hazañas de batallas épicas contra guerreros o contra criaturas fantásticas… y en general creado una mitología abrumadora de seres de fantasía entre todos los pueblos del mundo

Todos estos cuentos e historias de fantasía épica tienen en común, procedan del país que procedan, bastantes cosas. Con los siglos esos relatos poblados de mitología y criaturas de fantasía han inspirado a hombres que han escrito a su vez novelas que han tenido un gran impacto y repercusión hasta nuestros días, como las novelas de El señor de los anillos, que ha influenciado a muchas generaciones hasta hoy día, donde esos relatos de caballeros contra dragones no solo se pueden contar y leer, si no también jugar en forma de videojuego…

Desde hace más de dos décadas, muchos videojuegos ya estaban impregnados de la gran influencia de la fantasía épica. Podemos recordar títulos como Eye of the Beholder, donde nos metíamos en el interior de tenebrosas mazmorras luchando en su interior con criaturas monstruosas, algunas sacadas del folklore popular y otras de cosecha propia donde la marca "Dungeons & Dragons" que comenzó como un juego de rol en mesa ha tenido también mucho que ver también en la influencia de los videojuegos que beben de la fantasía épica hoy en día. Antes con unos dados de varias caras, un papel, amigos y muchas ganas de pasar una buena tarde nos podíamos meter en la piel del personaje que quisiéramos encarnar, desde un poderoso hechicero, un musculoso bárbaro, o un honorable caballero, y la imaginación hacía el resto… Después comenzaron a salir videojuegos como el mencionado Eye of the Beholder, Golden Axe, King of Dragons etc. Una larga lista de juegos de recreativa que nadaban de una manera u otra en las profundidades de la fantasía épica.

Los primeros y más básicos no nos permitían personalizar a nuestro héroe como en juegos de hoy en día, pero ya por aquel entonces sí que algunos juegos nos daban la opción de elegir a nuestro paladín para derrotar al orco, troll o minotauro de turno. Por ejemplo en juegos como King of Dragons podíamos elegir entre un arquero, un mago, un guerrero… y si bien el cambio entre ellos se limitaba al aspecto y forma de atacar (cuerpo a cuerpo o a distancia) ya se agradecía. Más adelante llegaron recreativas como Dungeon & Dragons que intentaron llevar el popular juego de rol de mesa y las novelas al videojuego de la mejor manera por esa época. El cambio de Dungeons & Dragons se apre-

Aunque anteriormente tratamos con anterioridad este tema (#2 GTM), los compañeros de MaxLevel nos vuelven a acercar a este curioso binomio

ciaba en que las clases estaban bastantes más definidas que en otros juegos como el mencionado King of Dragons. Un ejemplo sería el sacerdote guerrero, con el podíamos usar los típicos poderes de su clase que habíamos leído en libros o usábamos sobre el papel lanzando dados, tales como "palos de serpiente", "curación" o "cegar".

Cualquier aficionado a la fantasía épica y al universo de Dungeon & Dragons que nació de ella vio cumplidos uno de sus sueños con este juego, que por aquella época era lógicamente bastante impresionante. Siguieron saliendo con los años más juegos de fantasía épica, tanto de rol como de acción, y todos ellos tenían en común que bebían del folklore de criaturas fantásticas creadas de la imaginación del hombre desde mucho tiempo atrás. Los trolls, hadas, minotauros, espectros, caballeros malditos, orcos, gigantes y un sin fin de criaturas cobraban vida en forma de pixeles y poblaban los juegos para deleite de los jugadores que veían como se movían en la pantalla héroes y criaturas de novelas y ilustraciones.

Paso el tiempo y los juegos de fantasía épica siguieron evolucionando y nació Baldurs' Gate. El juego para los jugadores más apasionados de la fantasía épica y el rol de mesa supuso junto con su segunda parte un gran sueño cumplido. Baldur's Gate elevaba el juego de rol y la fantasía épica a un nuevo nivel gracias a la nobleza del juego, donde el jugador podía usar toda una amplia gama de poderes y habilidades pasadas del papel al teclado y ratón, todo aderezado con una historia y guión propios de una novela de fantasía épica, y una gran elección de posibilidades en las respuestas con los NPC para elegir un camino u otro haciendo sentir al jugador que él llevaba las riendas de la aventura. En definitiva, rol de mesa convertido en videojuego de una forma sobresaliente para su época.



Por otro lado estaba Japón. Los japoneses adoran la épica medieval Europea, y trasformaron en videojuegos bajo su particular visión a todo tipo de criaturas del folklore Europeo, así como las historias y su modo de entender este mundo que dista mucho de cómo la vemos en occidente. Caballeros con armaduras imposibles de llevar, enemigos de tamaño gigantesco que hacen enanos a los clásicos gigantes europeos, y así un sin fin mas de rasgos y características que hacen del punto de visión de los japoneses de la fantasía épica algo no solo diferente





si no muy bello, ya que con su imaginación dotaron de estilo propio a lo más clásico que conocemos aquí en Europa. Hoy día siguen fieles a ese estilo, y no en vano su pasión por los videojuegos de este corte sigue con la misma fuerza, siendo sagas consagradas como Dragon Quest las más vendidas en Japón.

Mas tarde salieron también los primeros juegos de rol online. Hoy día la gran mayoría se sumerge también en las aguas de la fantasía épica, trasformando una y otra vez bajo el lápiz la apariencia de los trolls, minotauros, caballeros y más personajes de este universo del que parece manar una fuente inagotable de inspiración para los estudios.

De entre todos los juegos de rol online hay que destacar a World of Warcraft porque supuso y es hoy día todo un fenómeno social que atrajo a millones de jugadores delante del PC para sumergirse en el mundo online que crearon inspirado totalmente en la fantasía épica ¿Hubiera tenido el mismo éxito este juego ambientado en el espacio? Yo personalmente lo dudo.

En estos juegos los jugadores todavía pueden personalizar aun mas a su avatar que en juegos de rol normales, de esta forma pueden adoptar el papel que más les plazca transformándose en su héroe favorito de novelas, un sigiloso ladrón, un intrépido guerrero, o un letal hechicero. A parte de poder recorrer todo un mundo de épica y aventuras, en los juegos de rol online se unen fuerzas entre aventureros como en las novelas y más viejos cuentos de fantasía para combatir entre todos a un poderoso enemigo común y repartirse el lujoso tesoro que aguarda tras su muerte, o sencillamente sentarse en una posada a degustar una buena jarra de cerveza mientras habla con sus compañeros de armas.

Hoy día las novelas de fantasía épica se dan a mano también con el videojuego, ya que no son pocas las adaptaciones de novelas de éxito que han sido trasladadas ya sea con mayor o menos fortuna a las manos de un estudio que la ha convertido en videojuego.
Ejemplos de adaptaciones sobresalientes de novelas de este corte las tenemos en la saga de Geralt de Rivia, con el videojuego del estudio polaco “The Witcher”. Próximamente serán más las adaptaciones de novelas de este género que se convertirán en videojuego como la saga de Canción de Hielo y Fuego.

Para terminar os diré que se podría decir que hoy día gracias a la influencia de la fantasía épica en los videojuegos aquellos que soñábamos de pequeños sumergidos en bosques de elfos, tesoros custodiados por gigantescos dragones, o poder combatir a terribles espectros junto a nuestros compañeros de armas, hemos visto ese sueño convertido en realidad, y esperemos seguir soñando por muchos años más....

Texto:
KojiroSasaki
cedido por
www.maxlevel.es

descarga adrenalina con todo lo que te ofrece...



Games Tribune Magazine

The Lion King II





A diferencia de la mayoría de piratones o bootlegs que nos encontramos en Mega Drive, donde una gran parte del contenido es ripeado de otros juegos originales sin ningún pudor, o sólo levemente modificado, en las dos secuelas no licenciadas del Rey León en Mega Drive nos encontramos con escenarios, enemigos y melodías creados especialmente para la ocasión

El juego arranca con Mufasa y Simba corriendo “hacia la cámara” entre dos murallas, en una intro muy decentemente animada y que bien podría formar parte de un juego original. Luego les vemos en lo alto de la Roca del Rey y la cámara se acerca a ellos hasta que los sprites de ambos se ven un poquito feos de tanto zoom, tras lo cual aparece el logo. Hasta ahí, todo normal, ¿verdad? Bien, pues pulsamos Start y empezamos a jugar. ¡Anda la osa! ¿Qué es lo que vemos? Pues varias cosillas que paso a comentar.

Lo más destacable de los escenarios... ¡es que todos están en China! Vale, Simba se ha pegado unas vacaciones con Halcón Viajes y se ha ido a ver a los que le programaron este juego. Tenemos algo que podría ser Pekín, tenemos otro algo que podría ser la Gran Muralla, y tenemos montañas altas de pura piedra como en las pelis de artes marciales. Original es, desde luego. Por su parte, Simba sí está lógicamente ripeado del juego original de Virgin, pero ahí acaban las similitudes. Lo demás parece todo original y trabajado, en realidad. De hecho, los escenarios tienen bastantes colores y una aceptable definición.

Hay algunas plataformas imposibles y a veces la detección de impactos no va todo lo bien que debería, pero tampoco es nada que no pudiéramos encontrarnos en más de un juego oficial. En determinadas plataformas que nos impiden avanzar más, sin embargo, podemos saltar y atravesar la pared, literalmente. Si esto es un intento de hacer el juego más interesante con pasadizos secre-





tos o simplemente un síntoma de programación cutre, no hay forma de saberlo. También a diferencia del juego original, en el que empezamos con Simba pequeño y luego crecemos, aquí todo depende de un power-up. Sí, encontramos el objeto correspondiente y nos convertimos en grandes sin más. Vale, eso sí es raro, aunque poco afecta al juego en sí.

La carátula del juego asegura que cuenta con todas las músicas de la peli de Disney... Bueno, por un lado tenemos las limitaciones técnicas propias de la consola (aunque la musiquilla del original sonaba bastante bien) y por otro las de este tipo de productos hechos en garajes. Así que no es que podamos oír a Elton John cantando su mítico Can You Feel The Love Tonight, pero las melodías parecen también creadas para este juego y no cuatri-recicladas de otros tantos no licenciados (los de Mulan, Hercules 2 y Mortal Kombat 5 comparten muchos temas cutres). Un gran punto a favor de este título en el que los autores parecen haber puesto auténtico esfuerzo.

En resumen, si bien cuenta con sus fallos típicos de este tipo de producto piratón, estamos ante un "no licenciado" de los más decentes, jugables y bonitos. Existe, incluso, otra secuela más (sí, lo habéis adivinado, The Lion King 3), con escenarios más variados y mejor banda sonora, que ya comentaremos próximamente.

Texto: Carlos J. Oliveros Oña cedido por hombreimaginario.com









Reviviendo una Game Gear

La portátil de SEGA resiste francamente mal el paso del tiempo. Si tienes problemas de audio o sonido, mira esto



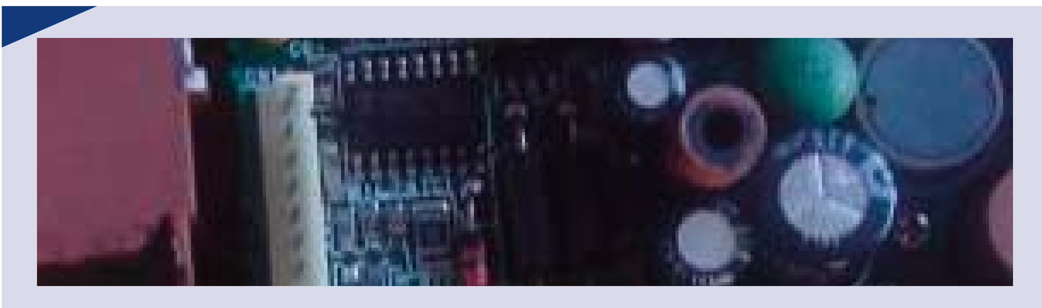
Antes de empezar, localizar los condensadores. No os dejéis engañar por su forma, ya que son comunes, solo que vienen encapsulados

Normalmente el problema de sonido empieza afectando al altavoz principal, se oye muy bajo o con parásitos leves (ruiditos).

El problema de la pantalla puede presentar varios síntomas: rayas en pantalla, imagen desenfocada, pantalla oscura... Incluso puede afectar a la carga del juego.

Todos estos problemas vienen por culpa de los condensadores. Resulta, que estos condensadores, con el tiempo se pudren y afectan directamente al estaño y por consiguiente al contacto eléctrico.

Aunque tengan una forma bastante rara (porqué estan encapsulados), estos condensadores se pueden remplazar por unos normales y corrientes. Puestos en materia es hora de meterse en faena.



Game Gear incluye tres placas. Una de sonido, otra de encendido y otra general. Os recomiendo que una vez abiertos, los sustituyáis todos



Los condensadores deben ser lo mas similares posibles. Si no, usad siempre de mayor voltaje. Nunca menor



Aquí podeis ver una de las placas con los condensadores sustituidos. Intentad ubicarlos para que ocupen poco

En algunos casos, como el condensador de la imagen, es francamente imposible soldarlo directamente a la placa, dado que su volumen impide cerrar la máquina. Alargar los puntos con dos cables y ubicar el condensador en el lateral de la misma para que al cerrar no de problemas